
REGALAMOS
15 CONSOLAS GP2X + 1 NINTENDO DS
+ 11 MP3 PLAYER + 25 DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION
VERSIÓN.1.0-Nº170
www.superjuegos.es
GRUPO ZETA
30 aniversario
SUPERJUEGOS
xtreme
VIDEOJUEGOS AL LÍMITE
SÓLO
1€
CANARIAS: 1,15€
¡¡NO DESEARÁS LA
Wii
DE TU PRÓJIMO!!
50 RAZONES POR LAS QUE DEBERÍAS TENERLA
>>>
POWER
RESET
EJECT
Wii
PLAYSTATION 3
PRIMER CONTACTO
PLAYSTATION 3
SUPERHÉROES A CASCOPORRO
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
JUSTICE LEAGUE
GHOST RIDER: EL MOTORISTA FANTASMA
Y LOS MEJORES JUEGOS DE SUPERHÉROES
ANALIZAMOS
TODA LA SAGA TONY HAWK'S • GEARS OF WAR • NARUTO U.N. • DOA XTREME 2...
SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
CALL OF DUTY 3 (PS2)
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (PS2)
KILLZONE LIBERATION (PSP)
SONIC THE HEDGEHOG (XB360)
RAINBOW SIX VEGAS (XB360)


La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Sólo con Vodafone live! puedes evitar una amenaza terrorista con tus manos
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
Vodafone live! con 3G
Nokia 6234
gameloft
XBOX 360
También disponible para consolas y PC
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Rainbow Six Vegas" y salva la ciudad de una terrible amenaza terrorista.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos o envía JUE R6VEGAS al 521
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 cénts. por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cénts. por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind no inc. Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas
vodafone

STAFF

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reneses
Director de Arte: Ugo R. Sánchez
Redactores Jefe: Bruno Sol Nieto y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín
Maquetación: J. L. López y Francisco Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ana Reguera
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección: C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel. 91 586 33 00 E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Óscar Becerra

Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Oliveda
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 h.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 492
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel. 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmaier, Munich, Tel. 49 89 453 04 20, Fax 49 89 439 57 51 **Benelux:** Lennart Ree & Associates, Lennart Ree, Bruselas, Tel: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia:** Lennart Ree & Associates, Caroline Ree, Estocolmo, Tel. 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 62 07 **Francia:** IMC International Magazine Company, Eliane de Vry, París, Tel: 33153640807 Fax: 33145002581 **Italia:** F. Studio di Elisabetta Mosconi, Elisabetta Mosconi, Milán, Tel. 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel. 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel. 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel. 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel. 1212 599 50 57 Fax: 1212 599 82 98 **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón:** Nikkei International CRC, Hiroyoshi Matsui, Tokyo, Tel: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel. 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel. 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea:** Sinsegi Media Inc., Jung-Won Suh, Tel. 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barrosa, México, Tel. 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 38

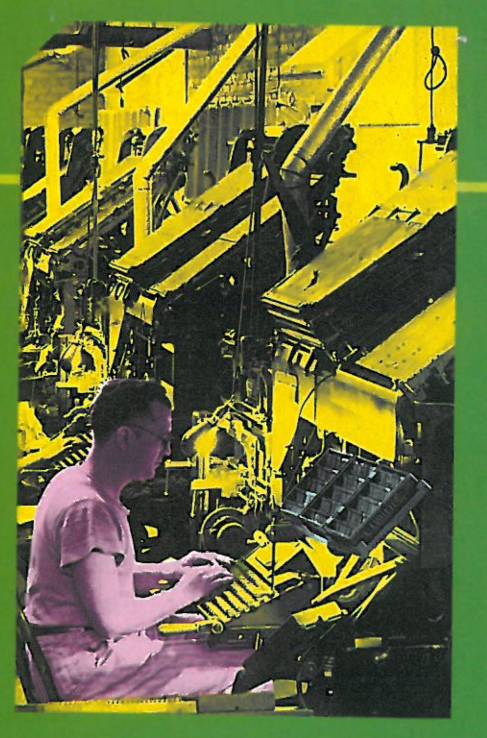
Fotomecánica: GIGA, C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING, Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Can Balarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona) **Distribuye:** DISPESA, C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17209-92 Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi

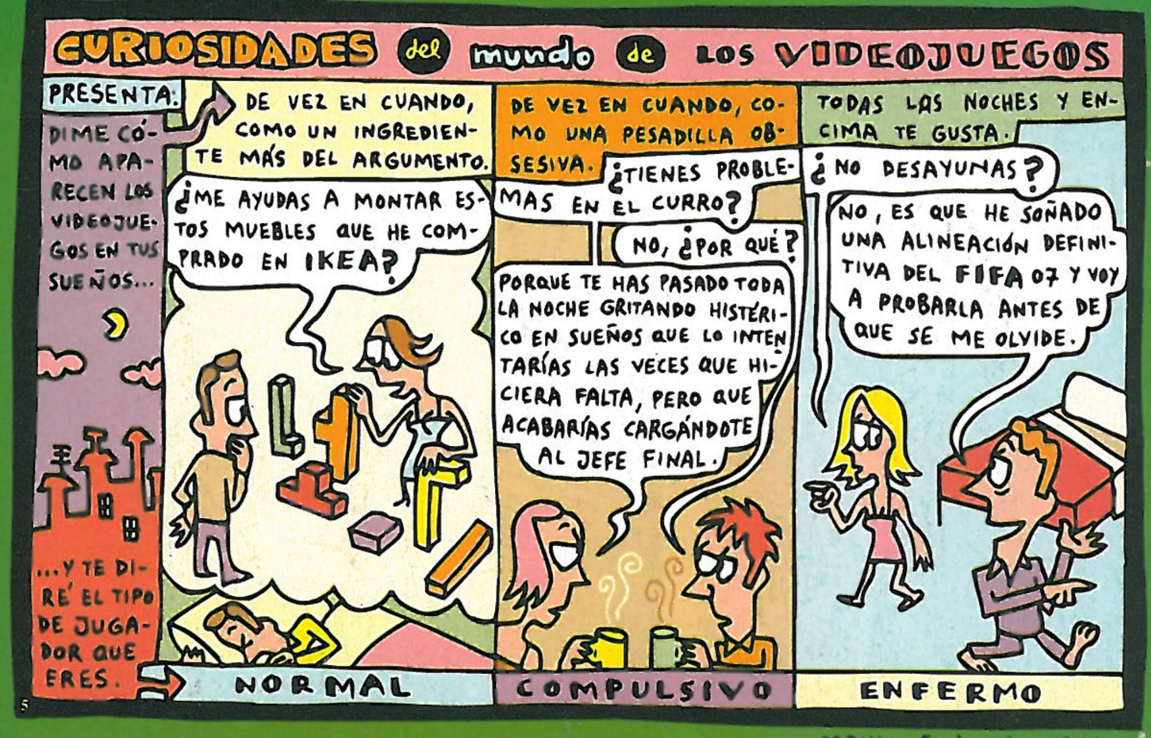


ESTAMOS EN EL AIRE

Como suele decirse, ha sido un parto. Y no nos referimos únicamente al agónico cierre que nos ha tenido hasta altas horas de la madrugada varios días seguidos, puliendo detalles y poniendo de los nervios al patio de vecinos contiguo con discusiones infectadas de cafeína acerca de qué periférico encabezado por el prefijo «Hyper» es mejor. El nacimiento de este primer **Xtreme** ha sido un parto porque lo hemos visto crecer. Primero, como un pequeño virus que nacía dentro de la veterana **Superjuegos**, contagiando poco a poco a las secciones exteriores al suplemento. Después, creciendo y creciendo, multiplicando sus páginas sin parar hasta que la situación era insostenible. Por cuestiones de mera estrechez física. Y finalmente, naciendo como **Xtreme** con este resultado que blandes sobre tu cabeza mientras decides, como nosotros, que *Hyperblaster* siempre será mejor nombre que *Hyperboy*. **Xtreme**, ya ves, ha llegado para quedarse.

Y en el proceso, además, no ha hecho falta que aniquilemos **Superjuegos**. Hemos leído en foros, nos han comentado en fiestas (las malditas e insultantemente frenéticas fiestas del sector) que **Xtreme** mataría a **Superjuegos**, y desde aquí queremos tranquilizar a todo quisque. Esto no es **Xtreme**. Esto es **Superjuegos Xtreme**, y si queréis verlo como una evolución, podéis. Si queréis verlo como una Toma de la Bastilla, podéis. Pero os aconsejamos que, en cualquier caso, permanezcáis atentos. Porque tenemos tanta tela que cortar, tantas cosas que decir, tantas sorpresas que descubrir y tantos correctivos que aplicar... que esto va a ser un auténtico espectáculo.

Quizás no a todo el mundo se lo parezca, pero eh. Yo de vosotros iría pillando asiento.



V.1

xtreme

SUMARIO



170
DICIEMBRE 2006

Inauguramos una nueva etapa de Superjuegos dándole la portada a una nueva forma de concebir los videojuegos. Si quieres descubrir todos los secretos de Wii y las 50 razones por las que no deberías perdértela, deja de leer esto y pasa página.





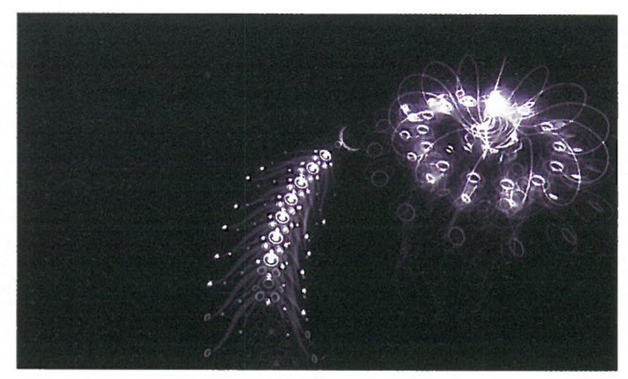





16+
www.pegi.info



BLAST FACTOR Incorpora soporte para el Sixaxis: un «tilt» que hace temblar la pantalla_



DE FLASH A PS3. El juego de Jenova Chen sobre microorganismos acuáticos da el salto a la next-gen_

PS3 LIVE ARCADE
DESCARGAD, MALDITOS

_STAN BY

SONY PERFILA EL CONTENIDO ON-LINE DE PS3

Que no se nos enfaden los *soniers* del lugar. No vamos a insistir en la cantinela de que **Sony** llega tarde a las descargas *on-line* para consola, que está copiando a **Microsoft**, que patatín, que patatán. No mucho. Todo lo que anuncian para **PS3** suena un poco a refrito de **Xbox Live Arcade**, pero qué otra cosa pueden hacer, a fin de cuentas.

En cualquier caso, **Phil Harrison**, presidente de **Worldwide Studios**, anunció en Noviembre que **Sony** tiene en preparación cuarenta títulos para su bazar, perdón, para su **PlayStation Store**. Según afirmó en una entrevista para el blog Threespeech, su estrategia principal reside en juegos financiados por **Sony**, hechos por y para **Sony** y distribuidos por **Sony** directamente. Un *do it yourself* de multinacional. **Harrison** resaltó que su interés principal es que los desarrolladores fuercen la nueva máquina al máximo e innoven tanto técnica como artísticamente. La prueba, sin duda, es uno de los seis títulos que ya hay confirmados, *Blast Factor*, un trasunto del *Geometry Wars* de **XLA**.

Otro confirmado es *Criminal Crackdown*, del creador de *God Of War*, retitulado como *Calling All Cars*, un arcade de conducción de ambientación tipo cartoon. Junto a una prometedora versión del juego en flash *flOw*, se han confirmado también *Go! Swizzleblock 2*, un puzzle basado en bloques, y *Go! Sudoku* (sí, sudoku), con música al ritmo de los progresos del jugador y, dicen, hasta mil puzzles descargables. Ya no sabemos si se descargarán (y pagarán) de forma individual. Pero lo que más nos atrae por aquí, de momento, es *Lemmings 2*: cuarenta niveles, soporte para alta definición y algunas herramientas nuevas como teleportación o clonación.

LEMMINGS Desde aquí reivindicamos la genialidad de estos bichos. Acabáramos: han aprendido a teleportarse_

E-MAIL DE LOS RUMORES

//EXCLUSIVAS EN EL AIRE_ Dicen los pajaritos que Sony podría perder la exclusiva de Metal Gear Solid 4 para PS3. Por lo visto, Konami está presionando a Kojima al no estar seguros de que la inversión pueda recuperarse sólo en una plataforma.

//LA PORTÁTIL QUE NO NECESITAMOS_ No nos lo vamos a creer. Quién lo haría. Pero continúa el insistente rumor de que Nokia planea sacar una nueva N-Gage. Al parecer, les anima un posible interés de Sony en juegos para la plataforma. Insensatos.

_CHAIKO

AUGE Y CAIDA...
... DE LA PELICULA DE HALO

HALO PASA POR SER UNA DE LAS GRANDES FRANQUICIAS QUE SURGIÓ CON LA PASADA GENERACIÓN, Y CUALQUIER COSA QUE LLEVE SU LOGO ES UN ÉXITO SEGURO. PERO ¿ESTÁN SEGUROS DE ESO EN HOLLYWOOD?

Lo que en principio fueron meros ecos de los deseos de los propios fans, no tardaron en confirmarse pocos meses después del lanzamiento de *Halo 2*. En Febrero de 2005 se hizo oficial que **Microsoft** había pagado un millón de dólares a Alex Garland (guionista de 28 Días Después) para que escribiese la esperada adaptación, que después sería retocada por **D.B. Weiss**. Ya en Junio de 2005, la propia **Microsoft** la vendía por 10 millones de dólares, y sujeto a que el estudio que produjese la película se atuviera a una serie de condiciones establecidas por **Bungie**, cosa que ninguna productora aceptaba. Finalmente fueron dos grandes productoras las que se hicieron con los derechos, nada menos que **Fox** y **Universal**, en Agosto de 2005. En Octubre se confirmaba que **Peter Jackson**, arropado por su propia productora, **Wingnut Films**, actuaría como productor ejecutivo, poniendo al servicio de la película sus oscarizadas empresas **Weta Digital** y **Weta Workshop**. El proyecto de *Halo* comenzaba a tomar una forma más que interesante, con muchas posibilidades de ser un producto digno y cuidado. Tras una serie de especulaciones sobre quién la dirigiría (se llegó a nombrar a **Guillermo del Toro**), finalmente la silla le fue otorgada al neófito **Neill Blomkamp**, con apenas unos spots televisivos a sus espaldas. El presupuesto se fijó en 135 millones de dólares, y comenzó la preproducción. Y de repente, en Octubre de 2006, tanto **Fox** como **Universal** se desligaron del proyecto, quedándose la película sin financiación. Todo son especulaciones, pero se baraja la posibilidad de que ambos estudios no estuviesen nada de acuerdo con la elección del director que hizo **Peter Jackson**. También se habla de un aumento desorbitado del presupuesto, que podría haber ascendido a los 200 millones de dólares. Los 5 millones de dólares más el 10% de taquilla que pedía **Microsoft** tampoco ayudaron nada, como tampoco lo hace el hecho de que las adaptaciones de videojuegos no suelan ser precisamente éxitos de crítica y recaudación (la propia **Universal** se dio un batacazo con *Doom*). La película se hará, la cuestión es ¿cuándo?



I NEED A HERO O mucho cambian las cosas, o nos quedaremos sin ver a Master Chief en los cines_

THE ZONE

_IGNACIO SELGAS

ABURRIMIENTO NECESARIO

Como jugadores estamos tan habituados a que suceda lo espectacular, lo imposible, que en ocasiones el acontecimiento más normal y aburrido se recibe como un soplo de aire fresco. Convertido en un gangster afroamericano de 120 Kg de peso, montado en una ridícula BMX arrancada de las manos de un niño a punta de AK-47, me encuentro paseando por boscosas montañas en busca de alguna granja perdida. ¿Qué estoy haciendo aquí? No lo sé, realmente no hay mucho que hacer. Todo es silencio y pinos clonados. Esto debe de ser lo que algunos llaman, cargados de petulancia, «free roaming». Yo diría que, simplemente, me estoy aburriendo... Un todoterreno de la policía surge de la nada y no puedo evitar chocar con él. Comienza la persecución. No hay razonamiento alguno: me tocas, te persigo. Causa, consecuencia.

Las leyes de este mundo alternativo son simples pero infalibles. Ya no me estoy aburriendo. Zumbamos colina abajo, esquivando los árboles con habilidad matemática. Yo no soy yo y esto no es el mando de la Xbox. Soy veloz, fuerte y negro. No, no. Soy El Negro. Y estoy armado. Y voy a toda hostia en una bici pequeñita, dando pequeños giros como en una coreografía perfecta. Nada escapa a mi control, el juego y yo somos uno: estoy en La Zona. Casi puedo sentir el roce de los árboles silbando a centímetros de mis oídos mientras disparo la pequeña UZI sobre el coche policial. Bajamos una ladera virtual como nunca nadie bajó una ladera real. La frenética persecución tiene un fin abrupto al llegar a un precipicio. Salimos volando. El coche de policía se convierte en una bola de fuego contra una pared de granito. Yo describo una improbable parábola y, gracias a un motor de física poco exigente, aterrizo en perfecta vertical, como un santo, un santo negro. No me he despegado del sillín. La bicicleta está parada sobre unas vías de tren, como si no hubiera pasado nada. ¿Un día cualquiera en San Andreas? Puede que no.

Las leyes invisibles de la espectacularidad programada exigirían que ahora, como si estuviéramos en una mala película de acción hongkonesa, se oyese el silbido de un tren pasando sobre mí justo en el preciso momento en el que acabo de aterrizar. Tendríamos un zoom de mis (rasgados) ojos inyectados de terror, y veríamos como el expreso «San Fierro» convierte mis tripas en un batido de chocolate. O mejor aún: yo caería sobre el mismo tren y ya estaría cómodamente tumbado sobre su techo, con la bici a mi lado. Vale, pero no estamos en una película. Estamos en un mundo de realismo limitado, donde lo impredecible es, a veces, posible. Los polis se han desintegrado. Yo he volado 60 metros y no me he caído de la bici, ni siquiera me he roto un dedo. Pero ahora mismo no está pasando nada. Absolutamente nada: estoy sobre las vías y no viene ningún tren. Espero. El mismo silencio de antes. Ahhh... qué maravillosa sensación de normalidad...

//KATAMARI PARA RATO_Las estrategias multinacionales son inexcrutables, pero Bandai-Namco parece estar pensando en secuelas y ya ha registrado varios nombres: Beautiful Katamari Damacy, Katamari Damacy Tres Bien y Katamari Damacy-Kun.

//RENOVANDO XBOX LIVE_Las encuestas que hacen a sus usuarios hacen pensar que Microsoft prepara nuevos juguetitos para XBLA: desde teclados para enviar mensajes, a joysticks wireless compatibles con los juegos. Innovando desde el retro, claro que sí.

MONDO PIXEL

_JOHN TONES

CANIS CANEM EDIT: NI TANTO NI TAN CALVO

Curiosa la reacción hacia *Canis Canem Edit*, ¿verdad? Pasado el impacto de su estreno, que fue más impacto retroactivo por lo que se había hablado previamente que por lo que realmente mostraba, las opiniones sobre él, en vez de moderarse, se extremaron hacia dos posturas muy peculiares.

Por un lado, había quienes aún apuntaban hacia el juego como un «simulador de Columbine», es decir, un título que iba a destrozar la moral de los adolescentes, corromper sus almas, pervertir sus intenciones y mandarlos directos al infierno... haciendo que se llevaran por delante a unos cuantos compañeros de paso. Resulta ridículo subrayar que ninguna de las personas que ha opinado así ha jugado al juego. Nosotros sí, y por eso podemos hablar con conocimiento de causa: no existe tal riesgo. La cuestión es doblemente triste cuando parte de la prensa especializada ha tratado con injusticia propia de periódico sensacionalista al juego. Para que luego digan que El Mal procede de la desinformación propia de los programas matutinos para marujas.

La otra postura con la que se ha recibido al *Canis Canem Edit* es la de indiferencia absoluta. Esperando un *GTA* en pantalones cortos, los jugadores sin problemas morales y que presumen, además, de no tenerlos ni remotamente, han dado la espalda al juego por no dar la posibilidad de reventarle los sesos a una prostituta.

Nosotros, ni tanto ni tan calvo. *Canis* es un juego sencillo, con momentos inusualmente sorprendentes. Que pasma, precisamente, por su riguroso sistema de castigos a las actividades moralmente reprobables (¡sorpresa!), pero que sobre todo, es un excelente estudio sobre las pirámides de poder que se establecen a ciertas edades, y cómo éstas reflejan un mundo adulto lleno de arbitrariedades y, estas sí, peligrosas inmoralidades. Un reflejo mucho más estudiado y honesto que el que ofrece, por poner un ejemplo de juego reciente y superventas, *Scarface*, impactante y divertido, pero sumamente maniqueo retrato de una vida, esta sí, inmersa en el delito grave y la inmoralidad más absoluta. Curiosamennte, nadie ha tenido problemas con la discutible moraleja de este título. Es comprensible: no es más que un juego, y lleva su calificación por edades. Como *Canis Canem Edit*.

Ah, no. Que no es lo mismo. Que estamos hablando de los *niños*.



A CANIS CANEM EDIT LE HACÍA FALTA UN POCO MÁS DE POLÉMICA. Y NO SE TRATA YA SÓLO DE A QUIÉN PEGA Y CUÁNTO

_STAN BY

BÉSAME, TONTO
SALIENDO DEL ARMARIO

No vamos a hablar otra vez del famoso abogado demoníaco, aunque debe estar todavía rasgándose las vestiduras. Punto para **Rockstar**, y nosotros que nos alegramos. La controversia: Jimmy Hopkins no sólo puede besar a las chicas de *Canis Canem Edit* para aumentar su energía. También puede hacerlo con varios de los chicos del juego. El mecanismo es el mismo, aunque sí que es cierto que hay que insistir un poco más con ellos que con ellas para conseguir el achuchón. Algunas voces en EE.UU., cómo no, han clamado al cielo y hay quien incluso ha cuestionado la calificación dada al juego. Ésta claramente especifica que tiene contenido ligeramente sexual, pero para algunos parece ser más problemático el roce entre hombres que la heterosexualidad. En **Rockstar** lo han bordado: de forma elegante han introducido un contenido que deja en evidencia a quien lo critica. Por burros. Por tontos.

_STAN BY

CITIZEN SIEGE
ODDWORLD EN EL CINE

El fracaso comercial de *Oddworld: Stranger's Wrath* fue un duro golpe para **Oddworld Inhabitants**, la compañía creada por **Lorne Lanning** y **Sherry McKenna** y responsable de la serie *Oddworld* que aquel maravilloso *Abe's Oddissey* inaugurara. **Lorne** anunció recortes en la desarrolladora y el abandono del mundo del videojuego por el del cine y la televisión. Lo que ha ocurrido sólo en parte: ahora, **Oddworld Inhabitants** anuncia su primera película de animación CGI que vendrá acompañada de su videojuego oficial. Lección de marketing contemporáneo aprendida. La película, de la que **Lorne** dice que será un thriller de ciencia-ficción con trasfondo político, será producida junto a **Vanguard Animation**, con John Williams (responsable de *Shrek*) como productor. En cuanto al videojuego, todavía no hay cerrado ningún acuerdo de distribución o publicación. No han hecho pública ninguna fecha, pero sí está confirmado que se desarrollará en paralelo con la película, y empleará los mismos diseños que se desarrollen para ella.

WEB DEL MES
WWW.GAMEPOLITICS.COM

Los videojuegos están lejos de tener repercusión únicamente en el mundo del entretenimiento. Polémicas como la reciente de Canis Canem Edit, u otras no tan lejanas como las de los diferentes GTA y las acusaciones bobaliconas de que los juegos ponen en peligro la moralidad de nuestros jóvenes, indican el impacto que pueden llegar a tener a nivel social e incluso político. Por ello creó Dennis McCauley el blog GamePolitics.com, un sitio de referencia para la actualidad política de la industria.







Videojuego
disponible
24 noviembre
2006
eragon
Culmina la leyenda de los Jinetes de Dragones
Destruye a tus enemigos en un intenso sistema de combate, con forcejeos, combos y ataques de magia devastadores.
Lucha como Eragon junto a tu poderosa dragona Saphira o montado sobre ella.
Combina fuerzas con Brom o Murtagh en cualquier momento del juego a través del modo cooperativo para 2 jugadores.
Estreno en cines
15 diciembre 2006
eragongame.com
20th Century Fox
PlayStation.2
PSP
XBOX 360
PC DVD ROM
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
¡Descárgatelo en tu Movistar!
envía ERAGON al 404
o entra en emoción>videojuegos
12+
16+
www.pegi.info
Precio de la descarga: 4 euros. Coste de navegación emocion: 0.50euros por conexión de 10 minutos. Imp. ind. no inlcuidos. Envio y recepcional 404 gratuitos. Eragon™ & ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox, Eragon y sus logos asociados son marca y/o marcas registradas de Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Mobile Entertainment es una marca registrada de Twentieth Century Fox Film Corporation.

CONFESIONES DE UN CASUAL

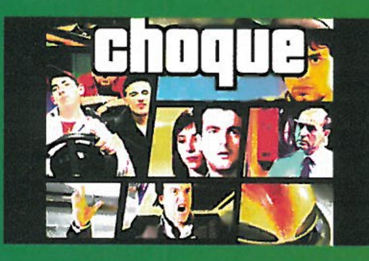
_NACHO VIGALONDO

EL GRAN ROBO

Hace un año rodé un cortometraje llamado CHOQUE en el que contaba en diez minutos cómo un tipo normal acababa transformado en el patético héroe de una odisea con princesa, enemigos y final boss. Todos, el uno, la otra y los otros, sobre coches de choque en una sala recreativa bajo tierra.

Para el cartel decidimos llevar adelante una idea que continuaba el espíritu del guión: hicimos un fotomontaje con imágenes de la película como si fuese la portada de un ficticio GTA... con niños en vez de ganstas y coches de choque en lugar de descapotables. Un chiste tan tonto que acababa siendo sofisticado o uno tan sofisticado que acababa siendo tonto. Escoja usted. Cualquiera de las dos opciones me hace sentirme igual de orgulloso.

Al poco de sacar el cartel a la luz me sorprendió la cantidad de declaraciones, sobre todo en Internet y sobretodo en páginas dedicadas al mundo del videojuego, que acusaban a la maniobra de robo.



Por un lado, se ignoraba de repente una de las primeras condiciones del plagio: el deseo por no ser descubierto. El que plagia intenta hacer propio el hallazgo de otro. Nosotros, desde el uso de la tipografía y el tratamiento del color, hasta los reveses conceptuales gritábamos de dónde veníamos y a dónde íbamos.

Por otro lado, y aquí está lo grave, todos entendemos y asumimos con naturalidad la parodia del cartel de E.T., de la cajetilla de Winston... ¿Por qué no se asume la manipulación de la portada de un videojuego como algo natural?: Los videojuegos, pese a la salud de su mercado, son muy jóvenes. Todavía algunos sectores ven los videojuegos como obsesivas opciones de ocio cerradas en sí mismas, sin un vínculo con el exterior que no sea traumático o sospechoso. A veces para difamarlos (El Instituto de la Mujer y sus disparatados informes), a veces para defenderlos (denostando por sistema las intrusiones de otros lenguajes). Pero en ambos casos levantando muros que, gracias a dios, se caen por su propio (ridículo) peso.

STREET FIGHTER LA PELÍCULA

_STAN BY

SÍ, OTRA VEZ. AUNQUE ESTA VEZ ESTARÁ RELACIONADA CON UNA IMPORTANTE CELEBRACIÓN...



Y es que el próximo año 2007 se cumple el vígesimo aniversario del primer *Street Fighter*, ese juego fundacional. Ahí es nada. Y **Capcom** pretende celebrarlo por todo lo alto, claro. No vamos a ser nosotros los que nos quejemos en cualquier caso. Al menos de momento, vaya. Sea como fuere, la compañía nipona ha anunciado que los fastos se festejarán con una adaptación al cine, producida junto a **Hyde Park Entertainment**, y con un argumento centrado en el personaje de Chun Li (**Capcom**, nada de **Zhan Ziyi**, por dios). Por si esto fuera poco, una serie de animación y un nuevo videojuego de la serie acompañarán al film. Esto último nos tiene más que intrigados, porque no ha trascendido más información sobre él. Aunque nada tendrá importancia si **Jean-Claude Van Damme** no aparece en la película...

NINTENDO MP3 REPRODUCTOR CONSOLERO

_MELONGASOIL

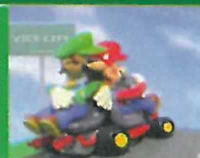
EN NINTENDO ESTÁN EMPEÑADOS EN SEGUIR TRANSFORMANDO LA DS EN UN COMPLETO APARATITO MULTIMEDIA



Si te encanta la música y no piensas separarte de tu **Nintendo DS** bajo ningún concepto, ahora podrás unir tus dos pasiones gracias al nuevo **Nintendo MP3 Player**. Este sencillo accesorio es capaz de convertir tu **DS Lite**, **DS Normal**, **GBA**, **Game Boy Micro** y **GBA SP** en un reproductor de mp3 de alta calidad. Como es lógico, el reducido tamaño de **GameBoy Micro** la convierte en la consola idónea para disfrutar de tu música preferida en cualquier momento. Lo único que tienes que hacer es guardar tus mp3 preferidos en una tarjeta SD, con un **PC** y un lector de tarjetas, por ejemplo, e introducirla después en el cartucho **Nintendo MP3 Player**. El programa cuenta con toda la funcionalidad esperada por cualquier reproductor mp3 que se precie: repetición de canciones, modo aleatorio, ajuste de volumen, etc. Además, podrás elegir a Mario (o a un personaje «neutral») para guiarte por los menús y llevarte de canción a canción. El **Nintendo MP3 Player** estará disponible a partir del 9 de diciembre a un precio recomendado de 30 €.

VIDEO DEL MES
GRAND THEFT MARIO

Adoramos a Seth Green. Aunque sea sólo por la serie Greg the Bunny, y esa radical revisión del concepto muppet. Por no hablar de lo que está haciendo con la animación stop motion en su nuevo show, Robot Chicken. Precisamente de ahí sale este vídeo, en el que se agitan todas las claves de la serie GTA y Mario Bros., hasta conseguir una parodia de violencia hilarante y precisión perturbadora. Atentos al final en Raccoon City...



Los cambios anunciados por la **ESA** eran realmente drásticos: las cantidades astronómicas de asistentes se verían reducidas a un par de miles de periodistas acreditados y el Convention Center de Los Angeles sería desechado como ubicación en favor de las salas de convenciones de dos grandes hoteles de la misma ciudad. Unos cambios que muchos profesionales de la industria agradecieron en vistas de una mayor profesionalización del evento. A los aficionados en cambio, que acudían en batallones al **E3**, no les hizo maldita la gracia. Ahora, **IDG** (International Data Group) la ediorial detrás de la revista *GamePro*, anuncia que tomará el relevo de **E3** con la creación de la **GamePro Expo**: misma ubicación (el Convention Center) y, aunque el primer año se espera acoger a unos 30.000 aficionados, la intención es, al menos, doblar la cifra. Jugones *assemble*!



El Convention Center de Los Ángeles volverá a acoger una exposición de dimensiones monstruosas. Seguro que la hostelería angelina lo agradece_

_STAN BY

GAMEPRO EXPO
REINVENTANDO EL E3

E3 HA MUERTO, VIVA GAMEPRO EXPO. DESDE QUE SE ANUNCIARAN LOS CAMBIOS EN LA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3), MUCHOS AFICIONADOS ANDABAN COMO POLLOS SIN CABEZA. VALE, RESPIRAD, CHICOS.

_STAN BY

SI NO TE GUSTA, ARRÉGLALO
MODS Y REPARACIONES

The Sith Lords Restoration Project es un proyecto de **Team Gizka**, una comunidad de aficionados - aunque esta palabra se quedaría corta- de *Knights Of The Old Republic II*, para restaurar el contenido que al parecer fue cortado de la versión definitiva del juego por motivos sobre los que sólo podemos especular (falta de presupuesto, de tiempo de desarrollo...). Tras completar el juego -de final ciertamente torpe-, una aficionada hizo notar en varios foros que dentro de los archivos de la versión para **PC** había material de escenas cortadas, incluyendo varios finales realmente coherentes, un planeta no utilizado, nuevos enemigos, etc. Desde entonces, **Team Gizka** está manos a la obra intentando crear con ese material un parche para **PC** - y si es posible también para **Xbox** - que complete la historia tal y como debió ser. Santos varones...

HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

MI REINO POR UN PONY

Cada vez que los ejecutivos de las grandes productoras de videojuegos se sientan a discutir, la cuestión de la mujer ocupa un puesto importante en sus deliberaciones. Las grandes productoras se preguntan: ¿cómo podemos hacer para mantener al 50% de nuestra clientela potencial fuera de nuestras tiendas? ¿cómo mantener la segregación sexual para que podamos seguir creciendo a espaldas de nuestras madres, esposas, hermanas e hijas?

La evidencia es incontestable: el 90% de los videojuegos del mercado están diseñados por hombres, con hombres, para hombres. Lo tienen todo: los protagonistas son hombres -o mujeres de virtud relajada y pechos desorbitantes que ridiculizan el género en lugar de reforzarlo-, las aventuras siguen el patrón tradicional de la búsqueda del santo grial y salvamento de la bella en apuros -o complejos puzles geométricos de corte euclidiano y machista-, los trajes denotan una completa falta de interés por la evolución del diseño textil -un campo en el que sí existe una importante representación femenina- y la violencia es la nota dominante de su proceso narrativo. A ninguna mujer le gustan las aventuras, las matemáticas, la violencia o las medias de malla medieval. Como explica **Barbara 'Babsi' Lippe** en su famosa tesis *Game Boys for Play Girls*, a las mujeres nos gustan los ponis. Y la resistencia de las grandes compañías occidentales a darnos ponis es un desprecio inaceptable. La mujer no puede seguir sometida a los designios machistas de una mesa de directores machistas. El embargo tiene que acabar.

Claro que podríamos diseñar nuestros propios videojuegos en lugar de quejarnos porque no nos gusta lo que hay, como dicen algunos burlonamente. Pero saben muy bien que para eso tendríamos que vencer otras batallas: la que nos han declarado las grandes compañías de software, donde los programas de producción multimedia son diseñados por hombres y para hombres y, antes de esa, la que nos han declarado la familia, la sociedad y los centros educativos, manteniendo a las mujeres alejadas de las facultades técnicas para que sigamos indefensas, ignorantes y mártires frente al desarrollo imparable de la tecnología.

PRESS START



HACIENDO EL CABRA Salivamos pensando en absurdos stunts en la posible megaciudad de Just Cause 2_

_STAN BY

JUST CAUSE 2
¿SECUELA EN MARCHA?

NO HAY ANUNCIO OFICIAL POR PARTE DE EIDOS, PERO PARECE QUE TENDREMOS SECUELA DE JUST CAUSE

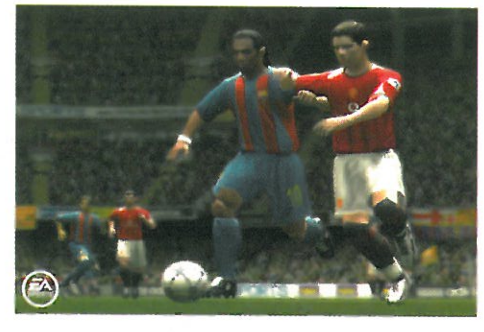
No lo decimos por decir, que la sección de rumores está en otro sitio. Ha sido **Christofer Sundberg**, el presidente de **Avalanche Studios**, el que ha abierto la veda de las especulaciones al comentar en una entrevista para la revista sueca *Kong* (**Avalanche** es también una compañía sueca) que su estudio está ya trabajando en **Just Cause 2**. El juego abandonaría la ambientación bananera por una ciudad de grandes dimensiones, y sería también multiplataforma, con versiones para **Xbox 360** y **PS3**, así como una posible para **PC**. Las decentes ventas del juego en Europa son, por lo visto, lo que han motivado la secuela, a pesar de no haber sido espectaculares en EE.UU.

_STAN BY

EL ABC DEL FIFA
TUTORIALES POR LA PATILLA

ELECTRONIC ARTS HA PUESTO A DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES DEL NUEVO FIFA 07 UN COMPLETO TUTORIAL DEL JUEGO EN SU PÁGINA WEB

Internet, salta a la vista, está cambiando la forma en que los juegos se promocionan, distribuyen, complementan... **Electronic Arts** ha aprovechado las ventajas del formato digital para ofrecer a los usuarios de **FIFA 07** un completo tutorial del juego en su web oficial, para **Xbox 360** y **PS2**. El manual *on-line* incluye instrucciones sobre el manejo de jugadores, así como consejos concretos para algunos de los modos del juego (sobre *management* para el Modo Carrera, etc.). Hay también disponibles 18 vídeos de ejemplo de algunos movimientos complicados, jugadas especiales... Como decimos, Internet facilita contenidos que, de otra manera, difícilmente llegarían de forma oficial. Y ahorra costes de impresión, eso también.

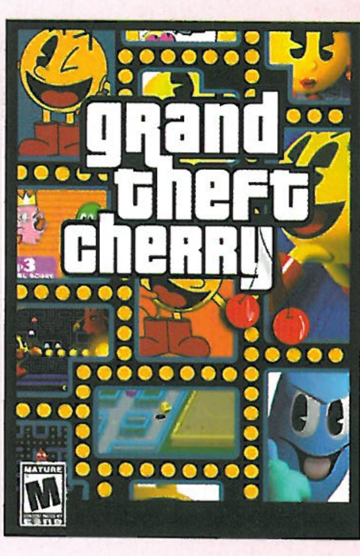


REGISTRADO. Para acceder al contenido de las guías es necesario darse de alta en la web de EA_

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON
GRAND THEFT CHERRY

_NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN



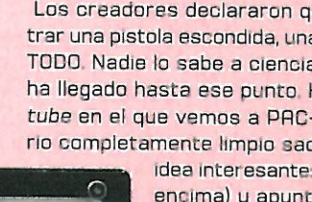


Los creadores de **GTCH**, lejos de hacer una turbia y perezosa maniobra de márketing de garrafa, han optado por una adaptación fiel hasta lo religioso de *Pac-Man*, pero no del personaje, sino de la mecánica del juego original, su grado de abstracción, el rigor de sus reglas. En suma, del mito.

Los creadores lo dejan bien claro en la promoción del juego «*PAC-MAN ya tiene un mundo a sus pies*». En efecto, el mapeado es el más grande que nos hayamos topado jamás en cualquier juego de cualquier género. Pero en él no hay más que pasillos con puntos, píldoras mágicas, frutas y fantasmas. Hay zonas más espaciadas, otras más intrincadas. Hay áreas infestadas de fantasmas y otras en las que puedes llegar a estar treinta minutos reales sin toparte con ninguno. De vez en cuando aparece Ms Pacman encomendándote una misión... que siempre es la misma: Come más puntos y frutas.

Y también merece la pena mencionar otra innovación respecto al videojuego original: Las tiendas en las que el personaje puede canjear puntos por incrementos de poder. El asunto es que, tengas la puntuación que tengas, lo único que puedes adquirir es la capacidad para ser tú el que se coma a los fantasmas durante unos pocos segundos.

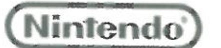
Los creadores declararon que es posible encontrar una pistola escondida, una vez te lo has comido TODO. Nadie lo sabe a ciencia cierta porque nadie ha llegado hasta ese punto. Hay un vídeo en *youtube* en el que vemos a PAC-MAN, en un escenario completamente limpio sacando su pistola (una idea interesante: siempre la ha llevado encima) y apuntándose a la sien con una carcajada amarga. Podría ser un fake. Nunca lo sabremos.



LO MEJOR: La reverencia ante la fórmula primigenia.

LO PEOR: Abiertamente depresivo.


7+
www.pegi.info


Nintendo

XBOX LIVE

Y AHORA, ATARI

Tras lanzarse juegos de Midway, Namco, y Konami, Microsoft anuncia un acuerdo con Atari para lanzar seis de sus clásicos a lo largo de 2007, empezando en Enero, todos ellos con versiones duales con el juego clásico y una versión renovada. La selección de títulos es intachable: Centipede, Battlezone, Asteroids Deluxe, Missile Command, Tempest, y Warlords.



NUEVO DASHBOARD

El pasado 31 de Octubre cualquier 360 conectada a la red se descargó gratuitamente la nueva versión del dashboard de la consola, que además de añadir el prometido soporte a los 1080p o nuevos periféricos como el headset inalámbrico, el volante o el HD-DVD, introdujo mejoras en la navegación y la seguridad, en Xbox Live Arcade, y decenas de cambios generales, incluyendo la conectividad con dispositivos USB, iPOD's, o PC's, y el soporte para el XNA Game Studio Express.

PRIVILEGIOS GOLD

Desde finales de Octubre, los suscriptores de pago del servicio Xbox Live! tienen acceso a determinados contenidos aproximadamente una semana antes que los usuarios Silver. Esta política se inició con un tráiler de Gears Of War, el primer contenido descargable del juego, y promete seguir así en el futuro. Una forma de premiar a los usuarios de pago que no hace ni pizca de gracia al resto, aunque eventualmente cuenten con los mismos contenidos.



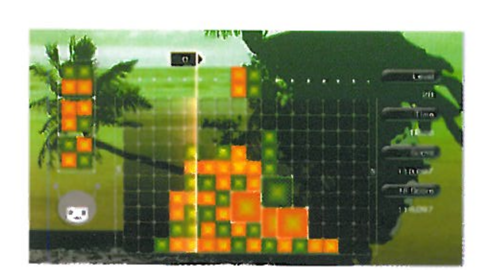
_CHAIKO

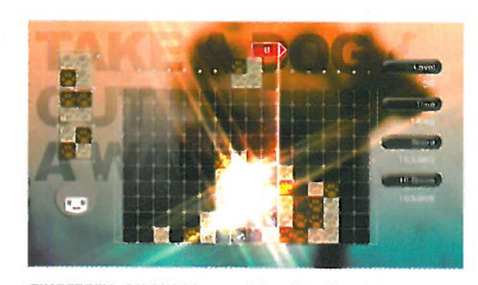
LUMINES LIVE

AZULEJOS DE LUJO

LA POLEMICA INVADE XBOX LIVE CON LA LLEGADA DEL ESPERADÍSIMO LUMINES LIVE! AL ESPACIO ON-LINE DE MICROSOFT. ¿PUZZLE O SACACUARTOS?

Menudo dislate, el esperado lanzamiento de ***Lumines Live!*** el pasado mes de octubre. Cuando el jugador se dirige al Bazar para adquirir su juego, se encuentra con que este es el más caro hasta el momento: 1.200 Microsoft Points, tres veces más de lo que cuestan juegos de la entidad de, por ejemplo, *Pac-Man* o *Contra*, y 400 más de lo que cuesta todo un *Doom*. A modo de aclaración, 1.000 puntos equivalen a 12€. Aún siendo un precio elevado, el jugador lo asume dada la calidad del título, y por el hecho de que no se trata de un clásico de hace dos décadas, sino de un título de plena actualidad en **PSP**. Entonces se encuentra con otra sorpresa: esos 1.200 puntos pagan poco más que una demo del juego, a completar a base de sucesivas expansiones... también de pago. A los pocos días está disponible una primera expansión, el **Advance Pack**, de nuevo a un precio abultado: 600 Micropuntos. Y desde las altas esferas se anuncian nuevas expansiones a partir de 2007: el **Artist Pack**, el **Mission/Puzzle Pack**, y el **VS CPU Mode Pack**. Entonces, ¿qué demonios es lo que se ha pagado por esos ya 1.800 puntos? Básicamente un *pack* que nos permite probar cada modo de juego, para después decidir cuál es nuestro favorito y completarlo mediante esas expansiones. Aunque la idea de comprar un juego «a medida» no deja de ser innovadora, también resulta bastante torpe, y **Microsoft** no avisó en absoluto de que esa era la política de distribución del juego, por lo que enseguida se empezó a hablar de fraude. Por lo que toca al precio, **Microsoft** escurre el bulto: «*Como plataforma, ofrecemos varias posibilidades de precio. Trabajamos juntos y hacemos sugerencias, pero al final el precio es decisión del desarrollador*». **Tetsuya Mizuguchi** habla de la dificultad de incluir todo el juego en 50MB (el límite para **Live Arcade**), por un lado, y de ofrecer la posibilidad de que sea el propio jugador el que busque la configuración que más le agrade. Se le quita peso al asunto comparándolo con la compra de música en Internet: antes se compraba el disco entero en una tienda, ahora solamente se bajan las canciones deseadas al iPod. Es cierto que los modelos de negocio cambian, y que **Xbox Live Arcade** representa en cierto modo ese cambio aplicado a los videojuegos, pero lo de ***Lumines Live!*** no deja de ser un error del que **Microsoft** afirma haber tomado nota. Entonces, ¿cuál será el precio de las siguientes expansiones?





SINESTESIA ON-LINE La combinación de música y azulejos puede salir cara si se compra a plazos_

LO NECESITAMOS EN XBOX LIVE

STARCRAFT

Ahora que Blizzard parece vivir de rentas con su multitudinario World Of Warcraft, no estaría de más recuperar uno de sus grandes títulos para Live Arcade. El mítico Starcraft pasa por ser uno de los grandes RTS, y su modo multijugador, con una longevidad inaudita y una adictividad a prueba de bombas, se nos antoja imprescindible. Muchos consideramos que es el paso lógico tras Doom. «Nuclear launch detected!»



xtreme

BAZAR



EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTÍCULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. AQUÍ TIENES UNA PRUEBA: ÚLTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA_



SPEEDSTER CONTROLLER

PS2

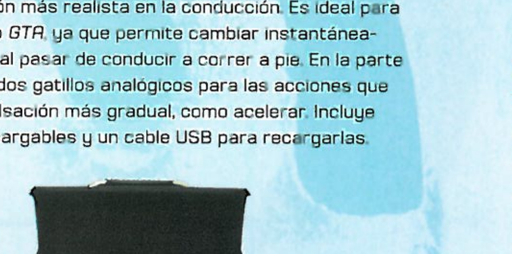
Ardistel distribuye este mando inalámbrico de **Fanatec** para **PS2** que posee un eje que permite girar el mando para conseguir una sensación más realista en la conducción. Es ideal para los juegos de tipo *GTA*, ya que permite cambiar instantáneamente el control al pasar de conducir a correr a pie. En la parte posterior añade dos gatillos analógicos para las acciones que requieran una pulsación más gradual, como acelerar. Incluye tres baterías recargables y un cable USB para recargarlas.



9200 DIGITAL LCD MONITOR

XBOX 360

Cuando viajar supone alejarse de la consola, o en casa siempre hay que pelearse por conseguir una pantalla, el monitor de **Joytech** para **Xbox 360** es la solución perfecta. Con sus 9,2 pulgadas muestra una imagen de gran calidad, con un ángulo de visión de 160 grados y una función automática para seleccionar entre una señal PAL de 50 Hz y NTSC de 60 Hz. El conjunto incorpora unos altavoces estéreo con SRS 3D *Surround Sound* y dos salidas de auriculares. Un menú digital, que puede controlarse con el mando a distancia, permite ajustar todos los parámetros del monitor y los altavoces.





G-PACK MALETÍN ORGANIZADOR

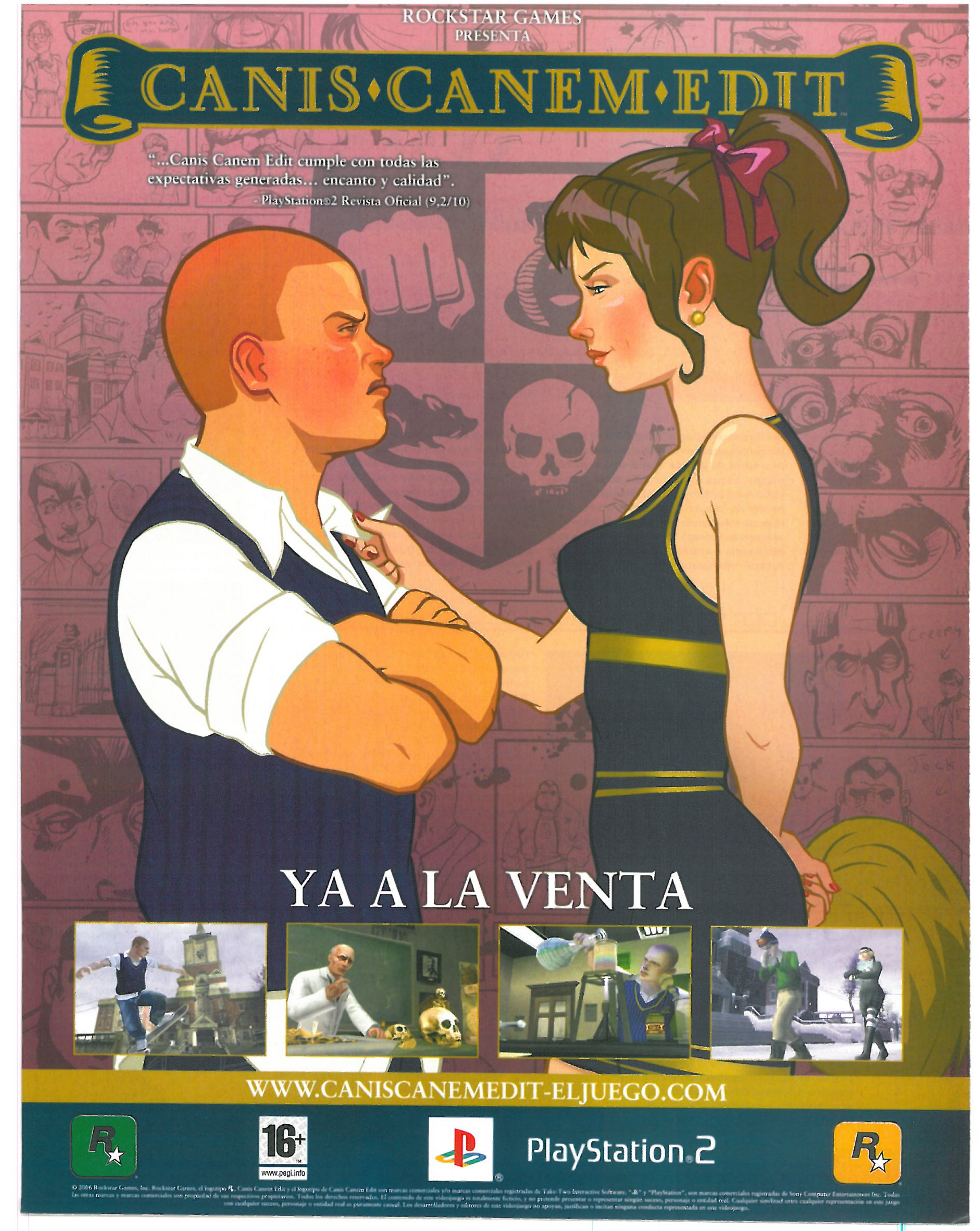
Wii

Con el reciente lanzamiento de **Wii**, este maletín organizador de **Naki World** es el complemento ideal para estas Navidades. El interior acolchado ofrece una protección eficaz para la consola de **Nintendo**. Bajo el compartimento de la consola hay espacio suficiente para almacenar cables, fuente de alimentación, 2 mandos y el manual. Dispone también de un archivador desmontable para 16 juegos, aunque el maletín puede almacenar hasta 23.

TESORITO DEL MES DJ-MAN DE JOYTECH



El pseudo-mando lanzado por **Konami** junto a *BeatMania* en Europa nos obligó a hacernos con esta joya de **JoyTech** (Hong Kong): ¡incluye pulseras con vibración y luz! En Japón, por unos 300 euros, puedes tener una réplica del sistema de control de la coin-op.


ROCKSTAR GAMES
PRESENTA
CANIS·CANEM·EDIT
"...Canis Canem Edit cumple con todas las expectativas generadas... encanto y calidad".
- PlayStation®2 Revista Oficial (9,2/10)
YA A LA VENTA
WWW.CANISCANEMEDIT-ELJUEGO.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation®2

DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «CONCEPTO MINIMALISTA QUE SE EXPRESA A TRAVÉS DE LÍNEAS RECTAS». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_





_STAN BY

SON POCOS, SON PEQUEÑOS, PERO PROMETEN PONERTE LA CABEZA DEL REVÉS UNO TRAS OTRO, Y SIN PIEDAD. VIENEN DE JAPÓN, CLARO, Y QUIÉN SABE SI LLEGARÁN MÁS ALLÁ DE LAS FRONTERAS NIPONAS

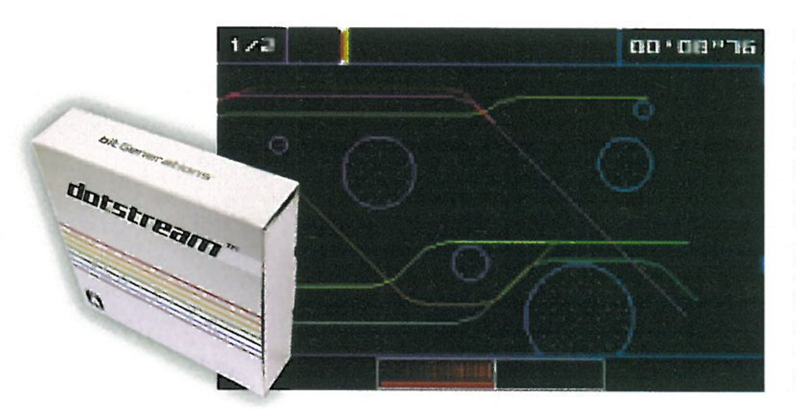
BITGENERATIONS

bit Generations

_PLATAFORMA **GBA, MICRO, DS**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **VARIOS**
_GÉNERO **RETRO**
_CONFIRMADO EUROPA **NO**

De forma paralela a Touch! Generations, Nintendo puso en marcha el pasado año una serie de juegos con ánimos revisionistas. Éstos cristalizaron este pasado verano en la llamada *bitGenerations:* dos packs de juegos (publicados con quince *días de diferencia en Julio) que rinden un sincero homenaje a un tiempo en los que* los juegos se construían a base de geometría, estructuras simples y *deconstrucción esquemática. Sí, claro, hablamos de retro. Pero con nipones de por medio,* el asunto va mucho más allá de la simple nostalgia boba. Con bitGenerations, Nintendo se da un paseo por conceptos antiguos desde la modernidad minimalista y la intención traviesa de retorcer y reformular planteamientos familiares, asimilados por el jugador. Si será por maneras de revalorizar lo portátil.

DOTSTREAM



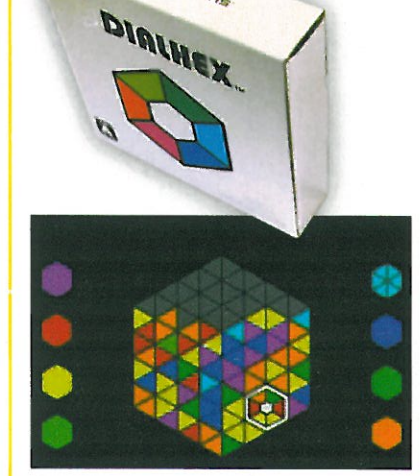
Uno de los tres títulos del primer pack publicado (del que hablamos este mes, el segundo pack se compone de otros cuatro juegos) es **DotStream**, una arcade de carreras que recuerda inevitablemente aquella demencia colorista, intoxicada de adrenalina, de *Tron*: las carreras de motos. Aquí se controla una línea del color elegido a través de varios circuitos en diferentes niveles (cinco circuitos por nivel), los cuales van aumentando la dificultad en función de los diferentes obstáculos que presentan. No faltan, claro, los *boosters* y *power-ups* varios. Sencillez aplastante y homenaje, tal vez involuntario, pero reverente.

BOUNDISH

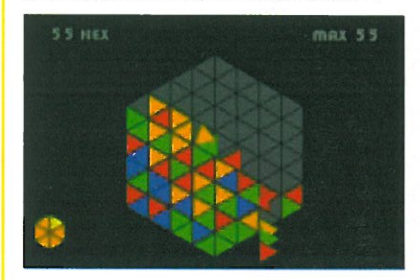
Hablando de homenajes, **Boundish** se lleva la palma: una revisión del clásico *Pong* a través de cinco aproximaciones distintas del *lanza la pelota para acá que yo te la devuelvo con efecto.* El primer modo es clavadito al original pero con balones de colores que entorpecen a cada jugador y aceleran o ralentizan la bola. Otro simula unas 3D haciendo que la pelota rebote en el suelo, con lo que el efecto es vital. Un tercero convierte el *Pong* en un juego de toques de balón, un cuarto complica deliciosamente la mecánica con dos paletas por jugador, y el último lo traslada a un vinilo y su giradiscos infernal. Puro veneno multijugador.



DIALHEX



PERDER LA CORDURA Ningún ser humano puede jugar más de media hora a Dialhex_



Por 2.000 yenes cada título - unos 17 dólares -, no se puede decir que el precio sea pequeñísimo. Pero con **Dialhex**, merece la pena cada céntimo. Concebido como una revisitación de los puzzles de bloques, el grado de demencia y complejidad visual que alcanza **Dialhex** es impresionante. El objetivo es juntar los diferentes triángulos de colores que caen en la parrilla en hexágonos por medio del cursor rotativo. Al conseguir seis hexágonos de un mismo color, comienzan a caer triángulos de un nuevo color. Los hexágonos formados y la parrilla juegan a engañar sin pausa al ojo del jugador, creando cubos inexistentes y retorciendo la perspectiva. Tengo que decirlo: lisergia pura.

EL PASADO OCTUBRE, UN PEQUEÑO TORBELLINO PROGRAMADO EN FLASH ASESTÓ UNOS CUANTOS COSCORRONES A ALGUNOS DE LOS SITES DE VÍDEOS MÁS FAMOSOS DE LA RED. SU NOMBRE...

LINE RIDER

_STAN BY

_PLATAFORMA **PC**
DESARROLLADOR **BOSTJAN CADEZ**
_GÉNERO **METAJUEGO**
_PRECIO **0€**
_DÓNDE **HTTP://WWW.LINERIDER.ORG**

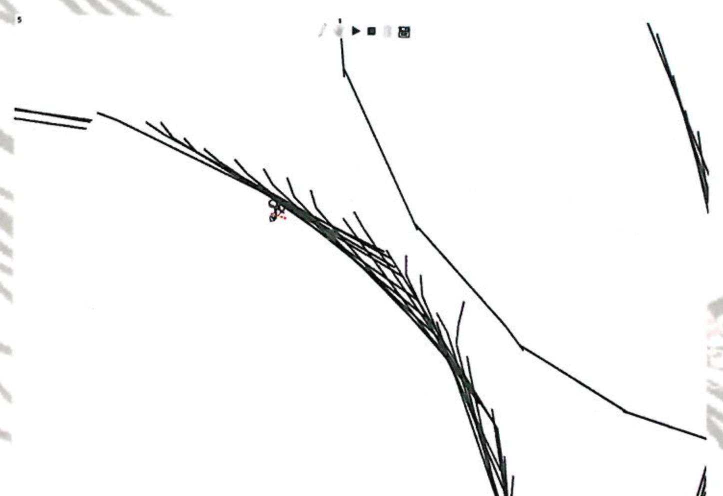
Apareció primero en DeviantArt, una comunidad *on-line* dedicada al arte digital y la fotografía. Su creador, **Bostjan Cadez**, un profesor de arte esloveno, lo presentó como un proyecto para apoyar sus clases de ilustración. Rápidamente, **Line Rider** tenía atrapados a cientos de usuarios y *YouTube* empezó a llenarse con vídeos de los circuitos diseñados por ellos (a día de hoy, hay más de dos mil vídeos subidos...). Porque **Line Rider**, casi más que un juego, es una herramienta en flash para dibujar escenarios que un hombrecito de bufanda al viento recorre en su trineo. Que lo incluyamos en *Línea Alterna* se debe a lo estúpidamente adictivo que resulta y los impresionantes resultados que hemos podido ver.

Line Rider presenta una inmensa hoja en blanco digital, sobre la que el usuario puede dibujar líneas. Una vez completado el dibujo, se pulsa el botón de «play», y el hombrecillo comienza a patinar sobre él. Pueden dibujarse líneas de izquierda a derecha (sobre las que se puede circular) y de derecha a izquierda (que sirven sólo de escenario), pero... ¡no existe herramienta de borrar! En la versión definitiva, aún por llegar, **Cadez** asegura que la incluirá, pero, de momento, todos los circuitos están logrados a base de un beatificador proceso de ensayo-error. Y están llenos de *loops* absolutamente demenciales, rampas interminables y saltos espectaculares que requieren grandes dosis de paciencia, cálculo y una cantidad de tiempo libre que, simplemente, no existe. Merece la pena echar un ratillo en *YouTube* y buscar vídeos como *Jagged Peak Adventure*, con un escenario nevado bellísimo; *Jump the Shark*, que contiene algunos *loops* brutísimos y pone al límite la física, sencilla pero efectivísima, del juego; o alguno de los tutoriales, como *Jump Landing Tutorial* - que muestra el proceso de ensayo-error y revaloriza vídeos como los anteriores – o *Ramp Tutorial*, en el que se aprecia el cuidado uso de vectores de algunos usuarios.

Cadez no quiere calificarlo como un juego sino como un juguete. Cuestiones semánticas aparte, lo que está claro es que el ser humano necesita jugar, aunque sea, directamente, con el proceso de creación. Crear es jugar. Lo sabe todo el mundo.



SÚPER TALENTO Algunos usuarios han realizado pequeñas obras de arte. Esto es sólo una pequeñísima porción de un paraje nevado de proporciones gigantescas_

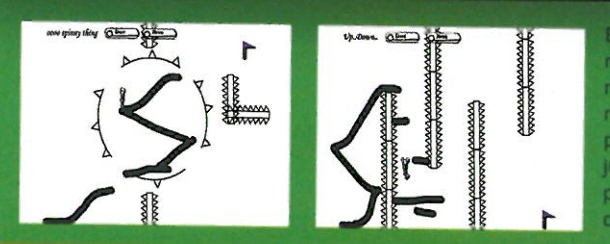


OOOPS! Uno de los muchos grandes loops que pueden verse en algunos vídeos, construidos con vectores para conseguir una superficie a base de líneas rectas y conseguir la máxima aceleración. Física de andar por casa, pero eficiente_

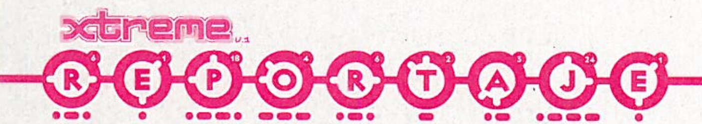
ES GRATIS

DRAW LINE

DIRECCIÓN **HTTP://WWW.GAMEGECKO.COM**



Es inevitable pensar en **Line Rider** al jugar a **Draw Line**. Estamos completamente seguros de que no tienen nada que ver el uno con el otro, pero sí hay algunas coincidencias: en este juego tienes que conducir a un robotejo hasta la bandera en cada nivel, dibujando el camino sobre el que circulará para sortear los diferentes obstáculos. Sin embargo, en **Draw Play** hay interactividad más allá del dibujo, ya que el personaje puede saltar y hay que moverlo con los cursores para que alcance su objetivo. También recuerda a algunos juegos recientes para **Nintendo DS**, como *Kirby Power Paintbrush* o *Yoshi: Touch and Go!*. En definitiva, un pequeño juego de plataformas de blanco inquietante y dibujo libre que es capaz de robar más horas de lo que su tontuela apariencia hace sospechar.





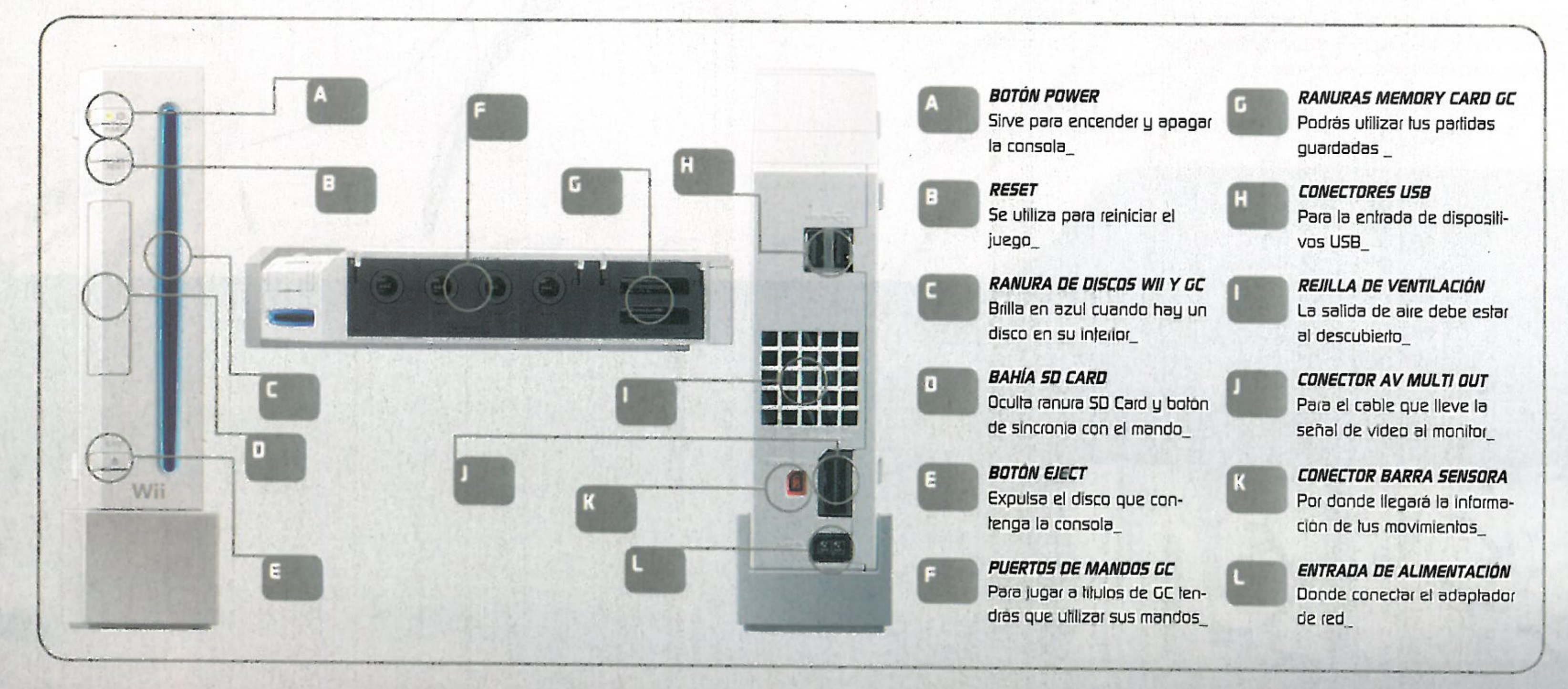
50 RAZONES POR LAS QUE DEBERÍAS TENER UNA Wii

HEMOS RECOPILADO NADA MENOS QUE 50, PERO PODRÍAN SER UNAS CUANTAS MÁS. TAMBIÉN, PARA QUE NEGARLO, PODRÍA SER SÓLO UNA

EVIL PRINCESS_

Y es una razón que en **Xtreme** nos parece convincente de sobra para que te acerques a la nueva consola de **Nintendo**: esencialmente, y por encima de cualquier otra consideración, **Wii** es diferente. Aún es una incógnita hasta qué punto la peculiar forma de controlar los juegos pasará de simple truco para hechizar *casuals* y supondrá una auténtica revolución jugable, pero lo que está claro es que **Nintendo** está arriesgando. Está lanzando un producto a contracorriente y lo está presentando y vendiendo de forma alternativa. Sólo por eso, en **Xtreme** creemos que es una opción que pasa de simple curiosidad. Para ser sinceros, las palabras que mejor definen la sensación que flota sobre la redacción es «perplejidad» y «expectación».

Hemos podido palpar (y nunca mejor dicho) la nueva consola de **Nintendo**, y hemos encontrado 50 motivos para que cualquier *gamer* se plantee la necesidad de correr a por ella. Hablamos de juegos, de *hardware*, de accesorios y de una filosofía que te desgranamos en trece páginas de aspavientos, sensores y títulos exclusivos. **Nintendo** ha decidido apostar por el juego puro y apuntar a un mercado que le está dando extraordinarios resultados económicos y de imagen: el de la gente que no entiende de especificaciones técnicas sobredimensionadas, y a los que el hiperrealismo poligonal se les queda grande. ¿Una nueva era? Busca tú mismo la respuesta.



A BOTÓN POWER Sirve para encender y apagar la consola_

B RESET Se utiliza para reiniciar el juego_

C RANURA DE DISCOS WII Y GC Brilla en azul cuando hay un disco en su interior_

D BAHÍA SD CARD Oculta ranura SD Card y botón de sincronía con el mando_

E BOTÓN EJECT Expulsa el disco que contenga la consola_

F PUERTOS DE MANDOS GC Para jugar a títulos de GC tendrás que utilizar sus mandos_

G RANURAS MEMORY CARD GC Podrás utilizar tus partidas guardadas _

H CONECTORES USB Para la entrada de dispositivos USB_

I REJILLA DE VENTILACIÓN La salida de aire debe estar al descubierto_

J CONECTOR AV MULTI OUT Para el cable que lleve la señal de vídeo al monitor_

K CONECTOR BARRA SENSORA Por donde llegará la información de tus movimientos_

L ENTRADA DE ALIMENTACIÓN Donde conectar el adaptador de red_

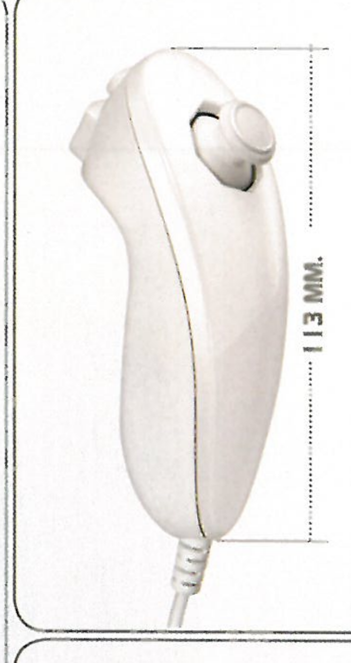

POWER
HOME
Wii
POWER
RESET
EJECT
Wii



01 MANDO

LA PIEDRA ANGULAR DE WII

Aunque sea la enésima vez que lo ves en foto, no serás capaz de entender plenamente lo que supone hasta que lo sientas entre tus manos. Ligerísimo, de tacto satinado y con una precisión que supera las expectativas, el mando de **Wii** permite también almacenar tus preferencias y tu avatar **Mii**. Y, a diferencia de otros, incluye un pequeño altavoz y vibrador integrado_



02 NUNCHAKO

EL COMPLEMENTO PERFECTO

Funciona conjunta e inseparablemente con el mando de **Wii**, al que se conecta a través de un pequeño cable. No tiene alimentación propia sino que toma de las dos pilas AA del mando la energía necesaria para su funcionamiento (vibración incluida)_

03 CONTROLADOR CLÁSICO

NUEVA GENERACIÓN CON SABOR RETRO

¿No te encanta? Es como el mítico mando de **Super Nintendo** pero con dos joysticks añadidos. No está incluido en el pack de lanzamiento así que si lo quieres tendrás que comprarlo por separado. Si eres simpatizante de la **G.R.A.S.A.** serán 15 euros bien invertidos, porque este controlador está especialmente diseñado para el uso y disfrute de la Consola Virtual_



04 SENSOR DE MOVIMIENTO

LA CARA OCULTA DE LA MONEDA

Este aséptico artilugio de apariencia insignificante es en realidad una de las claves del funcionamiento de **Wii**: el receptor de las señales de posición que envía el mando. Se puede colocar discretamente bajo el televisor, encima de él o en cualquier lugar con la altura apropiada_

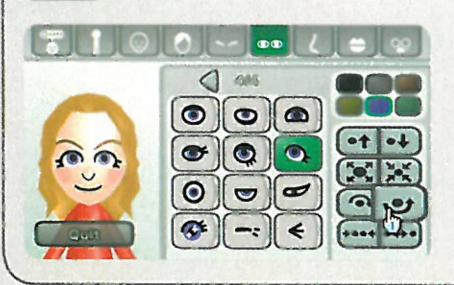

NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
SALTA A NINTENDO DS
CON LARA CROFT
¿A QUE NO LA ESPERABAS EN NINTENDO DS?
Una nueva entrega mucho más emocionante del mejor juego de aventura de los últimos años: Tomb Raider Legend. Aprovecha las posibilidades que te ofrece la pantalla táctil y disfruta de los vídeos inéditos sólo disponibles en la versión para DS.
3D
También disponible en:
GAME BOY ADVANCE
¡A TOCAR!
CRYSTAL DYNAMICS
eidos

CANALES Wii



05 CANAL MII

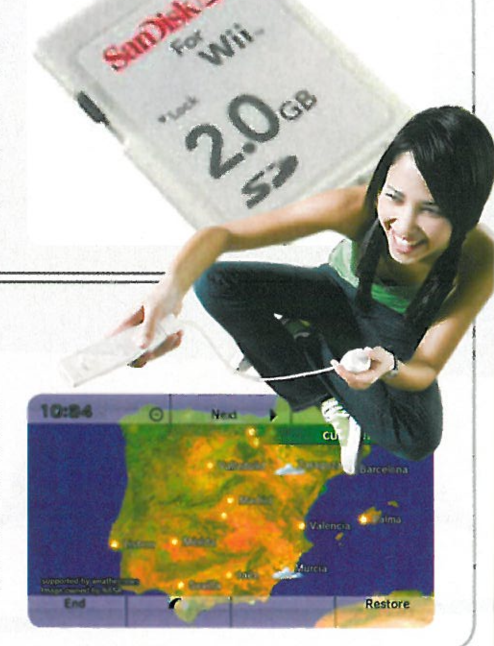




Con nosotros no hace falta que te hagas el machito. Crear tu propio personaje mola: ponerle tu color de ojos y peinado, mirarte en un espejo buscando la forma de tu cara, prestarle tu nick... Y cuando quieras darte cuenta estará correteando por tu juego preferido_

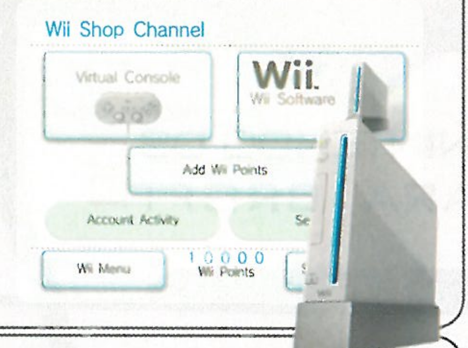
06 CANAL FOTOS

Con Wii podrás ver en el televisor las fotos guardadas en una **SD Card**. También podrás modificar el brillo y el color, añadir efectos, organizarlas en una presentación con música de fondo o enviarlas a otro usuario de **Wii** a través del Tablón de Mensajes_



07 CANAL COMPRAS

Aquí la divisa son los puntos **Wii**, siendo cien puntos equivalentes a un euro. Adquiere una tarjeta prepago en una tienda o cómpralos en la propia **Wii** con tu tarjeta de crédito. Con ellos podrás adquirir los juegos de la Consola Virtual o *software* como el buscador *Opera*_



08 CANAL METEOROLÓGICO

Conecta **Wii** a Internet y tendrás acceso a información actualizada del tiempo en todo el mundo. Navega por el globo terráqueo y elige el lugar del que quieres saber pronóstico meteorológico o máximas y mínimas para los cinco días siguientes_

09 CANAL NOTICIAS





Con el mismo sistema de mapas que en el Canal Meteorológico (y la consola correspondientemente conectada a Internet), podrás encontrar la información internacional más reciente, organizada por categorías, en castellano y de forma totalmente gratuita_

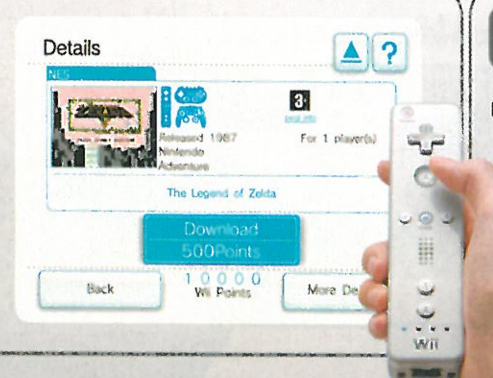
10 CANAL INTERNET

Nintendo se ha propuesto hacer la tecnología accesible a todo el mundo y no sólo invita a todos sus usuarios a jugar sino que acerca Internet a un medio tan cotidiano para todos como el televisor... ¡Yo ya me he propuesto enseñar a mi madre a navegar! (y no es broma)_



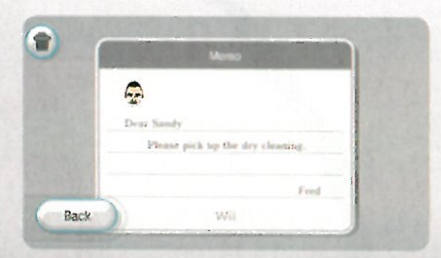
11 CONSOLA VIRTUAL

En la fecha de lanzamiento habrá disponibles 31 juegos de **NES** (por 500 puntos Wii), **Super NES** (800), **Nintendo 64** (1.000), **Mega Drive** (800) o **Turbo GRAFX-16** (600). Eso sí, sólo estarán disponibles los títulos en la zona en que fueron lanzados originalmente_

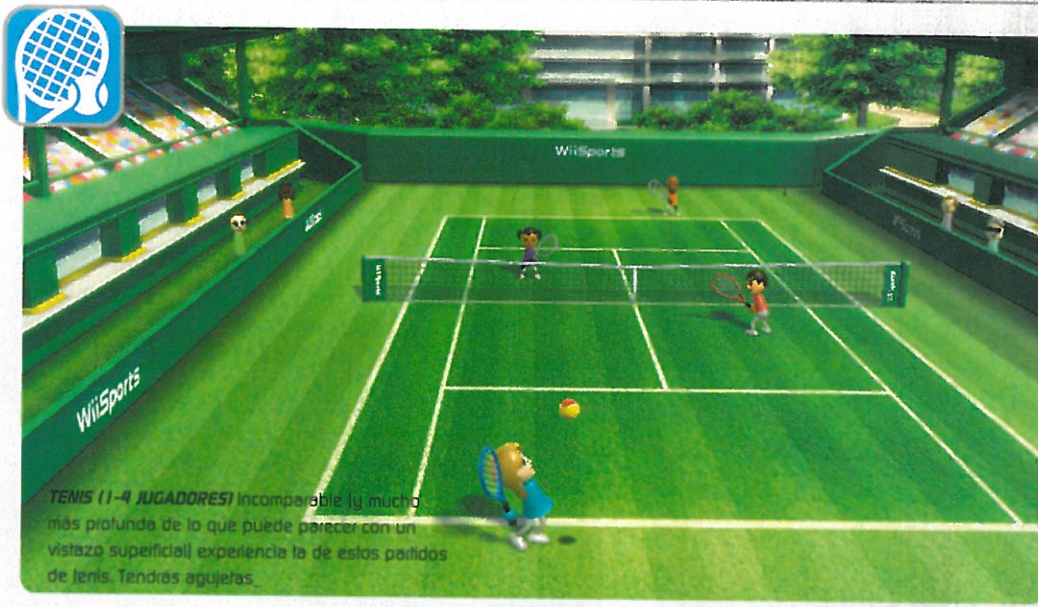


12 TABLÓN DE ANUNCIOS / WIICONNECT24

Deja notas a los usuarios con los que compartas **Wii** o envía mensajes a usuarios de otras consolas. Como **Wii** tiene conexión permanente podrás recibir también expansiones para los juegos como mapas o armas_



Y PARA JUGAR...


TENIS (1-4 JUGADORES) Incomparable (y mucho más profunda de lo que puede parecer con un vistazo superficial) experiencia la de estos partidos de tenis. Tendrás agujetas_


BOLOS (1-4 JUGADORES) Coloca los dedos en el gatillo del mando, muévelo hacia atrás y suéltalo como si fuera la bola_


BOXEO (1-2 JUGADORES) En la mano derecha, mando de Wii, en la izquierda, nunchaku. No bajes la guardia_

13 WII SPORTS

EL JUEGO DEPORTIVO DEL SIGLO XXI

La estrella de las presentaciones de **Nintendo**: hemos visto jugar a **Reggie**, a **Laurent Fischer**, a **Miyamoto** y hasta a **Iwata**. Y es que **Wii Sports** es uno de los títulos que mejor transmite la experiencia de juego que la nueva consola de **Nintendo** es capaz de proporcionar. Por eso (y porque es uno de los juegos que más obliga a la compra de un segundo mando para el boxeo) ha sido el elegido para acompañar a cada unidad de la consola vendida en Europa y Estados Unidos_


BÉISBOL (1-2 JUGADORES) Batea o recibe pero despreocúpate de llegar a tercera base_


GOLF (1-4 JUGADORES) Controla bien la potencia de cada golpe: el mando de Wii será tu palo_

ENTREVISTA

KATSUYA EGUCHI

¿Por qué usar los Mii en lugar de personajes realistas?

Por una sencilla razón: Queríamos que los usuarios se sintieran identificados al verse jugar. Por ejemplo, hay muchos títulos de tenis que utilizan gráficos realistas para mostrar a deportistas reales renderizados. Así, el jugador siente que está manejando a alguien, no que sea él mismo quien está jugando. Tanto el *hardware* de **Wii** como este título están diseñados para que la gente no piense *«esto no es para mí»*. Es una gran experiencia tener una versión de uno mismo y de sus familiares para interactuar en un mundo virtual.

¿Algún deporte que les hubiese gustado incluir y se haya quedado fuera?

Prefiero reservarme la respuesta porque los deportes que se han quedado fuera podrían estar incluidos en una futura entrega...



14 ZELDA TWILIGHT PRINCESS

¿EXISTE UN MODO MEJOR DE INAUGURAR UNA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO QUE CON UN ZELDA?



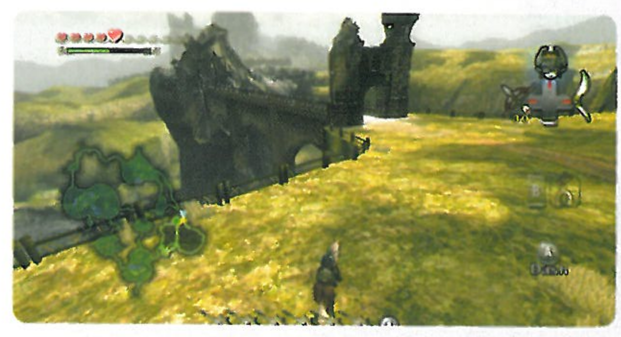
MANDOBLE Y TENTE-TIESO La cámara de combate es idéntica a la de los anteriores Zelda. Podrás enfocar a un enemigo y girar en torno a él.







Bueno, sí, con un *Super Mario*. Pero como tendremos que esperar a 2007 para ver al fontanero debutar en **Wii**, **The Legend Of Zelda: Twilight Princess** va a convertirse en la compra obligada de estas Navidades para todos aquellos que adquieran la consola de **Nintendo**. Las nuevas aventuras de Link suponen un retorno a la estética del monumental *Ocarina Of Time* de **N64**, tras aquel soberbio (aunque incomprendido) paréntesis llamado *The Wind Waker*. Aunque diseñado originalmente para **GameCube**, **Nintendo** (con el productor **Eiji Aonuma** a la cabeza del proyecto) ha sabido adaptar, de forma notable, la mecánica de **The Twilight Princess** a las características de la **Wii**. Pudimos comprobarlo durante 9 horas de juego, que fueron sólo un aperitivo ante las más de 50 horas que ofrecerá este extenso y oscuro *Action RPG*. El colorido y los diseños *naif* de *The Wind Waker* han dado paso a un Link más adulto, acorde con la tenebrosa ambientación de esta aventura, que resucita muchas de las señas de identidad de la franquicia *Zelda*. Habrá 10 templos para explorar (un servidor llegó a necesitar cinco horas para superar el primero), te reencontrarás con la yegua Epona y volverás a utilizar la espada, el arco y el tirachinas. Pero esta vez no será apretando botones.





MIDNA Este misterioso personaje será el guía del Link lobuno durante sus andanzas por la dimensión Twilight_

TU CARA ME SUENA Bajo esa armadura se esconde un Goron, una de las razas que aparecían en el mítico Ocarina Of Time_





APUNTA A LA TELEFUNKEN Usarás el mando de Wii para apuntar directamente al televisor y fulminar a tus enemigos con el arco, el tirachinas o el boomerang. Incluso podrás oír en el altavoz del mando con suenan las flechas_

TWILIGHT PRINCESS PONDRÁ A PRUEBA NO SÓLO TU INGENIO, SINO TAMBIÉN LA FUERZA DE TU BRAZO, USANDO EL MANDO COMO SI FUERA UNA ESPADA







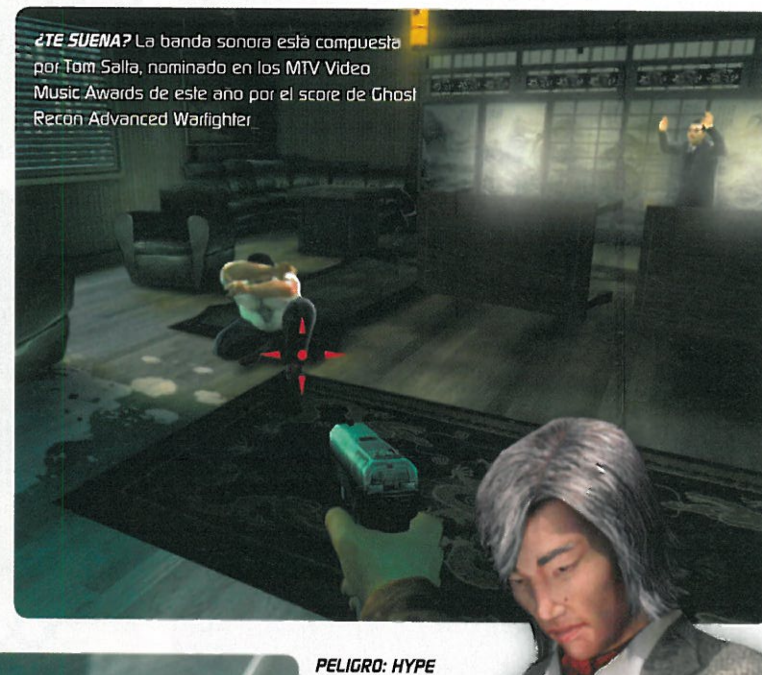
sino moviendo el mando de **Wii** como si fuera una espada y apuntando directamente hacia la pantalla cada vez que necesites disparar el arco o arrojar el *boomerang*. Mientras tanto, el nunchaku te permitirá controlar a la perfección los movimientos de Link, tanto en su forma humana como cuando se convierta en lobo. Sí, has leído bien. En esta aventura, Link se verá transformado en lobo cada vez que ponga los pies en el reino Twilight, una dimensión paralela (al estilo *Ocarina Of Time* y *A Link To The Past*) que está amenazando la existencia de Hyrule y su gobernante, la princesa Zelda. Acompañado de un misterioso personaje llamado Midna, este Link lobuno tendrá que aprender a utilizar las habilidades de su raza, como seguir un rastro olfateando, mientras se enfrenta a todo tipo de criaturas, y salta de una dimensión a otra. Seas o no fan de **Nintendo**, la calidad de los *Zeldas* siempre ha estado fuera de toda duda, y esta nueva entrega es buena muestra de ello. Emocionante, superjugable y dotado de un argumento sorprendentemente sombrío, **The Twilight Princess** pondrá a prueba no sólo tu ingenio (los puzzles son incluso más complicados que los de *Ocarina Of Time*) sino también la fuerza de tu brazo en peleas contra cinco o más enemigos a la vez. Y parecerá una tontería, pero llegó a emocionarme el oír por el altavoz del mando de **Wii** la clásica melodía de puzzle resuelto. Y si no puedes comprarte la **Wii**, no desesperes: **The Twilight Princess** llegará a **GameCube** el próximo 15 de diciembre.

_NEMESIS





SOL NACIENTE La acción transcurre en Japon, con los neones de sus ciudades y la violencia de sus mafiosos_



¿TE SUENA? La banda sonora está compuesta por Tom Salta, nominado en los MTV Video Music Awards de este año por el score de Ghost Recon Advanced Warfighter_



ARMADO Y PELIGROSO El uso de las armas de fuego será mucho más importante de lo que parecía inicialmente_



PELIGRO: HYPE ¿Será la expectación un arma de doble filo?_

15 RED STEEL

KATANAS, DISPAROS Y ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA (POR UBISOFT PARÍS)

Por aquellos días en los que todavía conocíamos a **Wii** como **Nintendo Revolution**, ya empezaron a resonar los ecos de uno de los títulos más esperados de la nueva generación: ¿Un juego ambientado en Japón utilizando los mandos como si fueran katanas? Parecía el sueño de cualquier *gamer*, alimentado por el prestigio de un estudio de programación como de **UbiSoft París**.

Los chicos de **Nintendo**, a los que no se les escapa una, percibieron el *hype* en potencia y eligieron **Red Steel** como uno de los protagonistas de su conferencia previa al **E3** de este año. Ya en la feria, el juego se convirtió en uno de los grandes reclamos del *stand* de la **Gran N**... y en una de las mayores decepciones del evento. Con unos gráficos que (siendo indulgentes) podríamos resumir en mediocres y una pésima jugabilidad, que no se podía atribuir a la falta de familiaridad con el mando, consiguió enfriar los ánimos de todos los que tuvimos ocasión de probarlo.

Varios meses de desarrollo después, la segunda toma de contacto deja bastante mejor impresión: texturas renovadas, grandes mejoras en el control y un manejo de las armas de fuego peligrosamente gratificante (sobre todo al empuñar la Uzi, retroceso incluido). Eso sí, a falta de probar la versión final sigue sin convencernos precisamente lo que nos atrajo en un primer vistazo: los katanazos a dos manos.

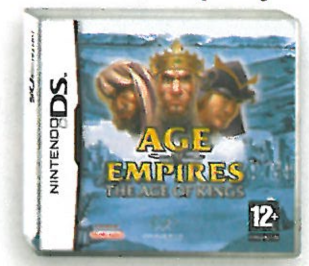
NINTENDO DS

12+ www.pegi.info

AGE of EMPIRES
THE AGE OF KINGS




DS A LA CONQUISTA DE NUEVOS TERRITORIOS



UNA NUEVA CIVILIZACIÓN TE ESPERA EN TU DS.

El famoso juego de estrategia de PC debuta ahora en Nintendo DS. Un juego en el que podrán participar hasta cuatro jugadores gracias al modo multi-jugador.

Controla cinco civilizaciones diferentes desde la pantalla táctil, y entra en combate utilizando el stylus, que será tu arma en el camino hacia la conquista.

3D

MAJESCO ENTERTAINMENT

THQ

¡A TOCAR!

Microsoft

ENSEMBLE STUDIOS





9-VOLT Como en anteriores entregas, encontraremos microjuegos dedicados a los clásicos de la Gran N_







EN EQUIPO La mayoría de las pruebas son individuales, algunas son de dos a cinco jugadores... y hasta hay una para una docena_

16 WARIO WARE SMOOTH MOVES

MICROJUEGOS ULTRADIVERTIDOS

Puede ser porque fue uno de los primeros títulos que probamos. Puede ser porque somos fans acérrimos de *Wario Ware*. O puede ser porque las características de la consola se adaptan a la perfección a una de las sagas más originales y adictivas de los últimos años. Pero el caso es que **Smooth Moves** es uno de los principales motivos por los que amamos **Wii**. Doscientos microjuegos diferentes que te harán reír... y que harán que se rían de ti_

ENTREVISTA GORO ABE

¿El espíritu de la serie ha funcionado bien con Wii o es un juego que encaja mejor con las consolas portátiles?
En un juego de sobremesa, todo el mundo a tu alrededor puede verte. Por eso, hemos incluido intencionadamente una serie de juegos que pongan al usuario en situaciones vergonzosas si hay alguien delante. Hay una prueba en la que doce personas pueden jugar con un solo mando, así que el hardware de **Wii** también es apropiado para que la gente pueda disfrutar en grupo.

¿Cómo se consigue enganchar al jugador entrega tras entrega?
En cada juego de la serie hemos tratado de cambiar el estilo de juego, por lo que el principal atractivo del juego sería su frescura. El primer *Wario Ware Inc* [**GBA**] era una colección de simples minijuegos de acción; *Mega Party Games* [**GameCube**] era un título multijugador; *Twisted!* [**GBA**, inédito en Europa] era un juego basado en los giros gracias al sensor de movimiento incluido en el cartucho; *Touched!* [**Nintendo DS**] hacía la acción más intuitiva gracias al uso de la pantalla táctil; finalmente, este título se basa en la acción con todo el cuerpo usando el mando de **Wii**.

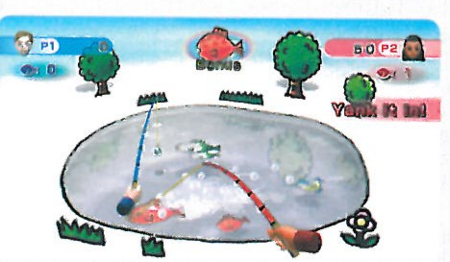
17 WII PLAY

SI A TODOS NOS GUSTA JUGAR...

Bajo el nombre de **Wii Play** se recogen nueve minijuegos muy diferentes entre sí pero con el elemento común de estar pensados para disfrutar en compañía. Tanto es así que el juego se vende conjunta e inseparablemente con un mando de **Wii**. *Tenis de mesa, Encuentra al Mii, Pesca, Toro mecánico*... Después de probar todas las pruebas, podemos adelantar que hay más de una que no conseguirá engancharte. Eso sí, el billar es tan bueno que incluso merecería la pena por sí mismo_

ADEMÁS DEL JUEGO, EL PACK INCLUYE UN MANDO DE WII



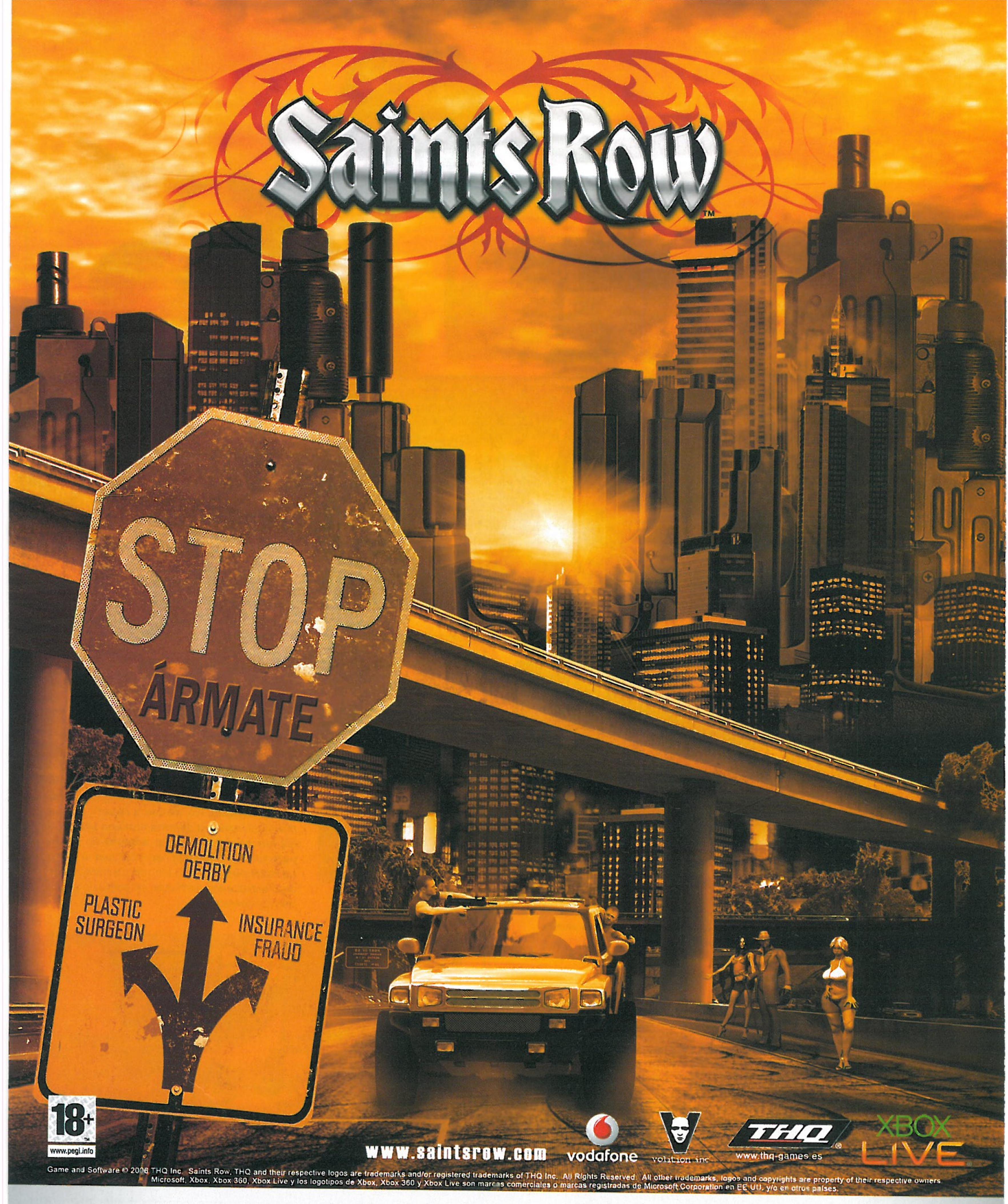


PROGRESIÓN Al principio sólo habrá una prueba disponible. Supérala para desbloquear la siguiente (y así sucesivamente)_





REMINISCENCIAS La prueba de tiro es un homenaje a Duck Hunt y el Laser Hockey no deja de ser una evolución lisérgica del mítico Pong_


Saints Row
STOP
ÁRMATE
DEMOLITION DERBY
PLASTIC SURGEON
INSURANCE FRAUD
18+
www.pegi.info
www.saintsrow.com
vodafone
volition inc
THQ
www.thq-games.es
XBOX LIVE



18 RAYMAN RAVING RABBIDS

¡TEMPORADA DE CONEJOS!

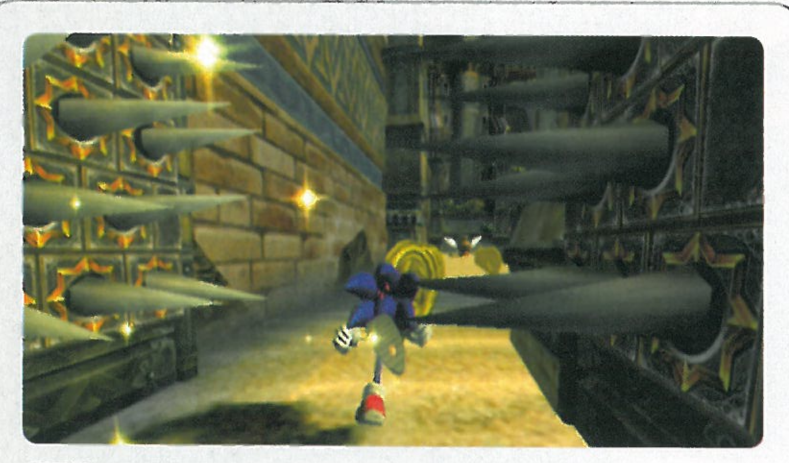
Para estrenarse en **Wii** como una consola tan especial se merece, Rayman abandona las plataformas y planta cara a una legión de conejos más enloquecidos que **The Elf** en días de cierre ¿Que parecen monos e inofensivos? Eso es porque aún no has tenido que plantarles cara en los más de 70 divertidísimos minijuegos que componen este título_







WIINIJUEGOS Este es uno de los títulos que mejor explota las posibilidades del mando de Wii_



EXTRAS Igual que en Super Monkey Ball Banana Blitz (a la derecha), los programadores de Sega, han incluido minijuegos (en este caso treinta) para un máximo de cuatro usuarios_





PERSIA El juego imita la estética de Las Mil y Una Noches_



19 SONIC AND THE SECRET RINGS

UN POCO DE DIGNIDAD PARA EL ERIZO

A pesar de no ser uno de los títulos que más atención esté recibiendo, lo cierto es que gráficamente es de lo mejorcito que se ha podido ver hasta ahora. Un comentario habitual entre los que ya lo han probado es que el juego es demasiado descontrolado pero ¿acaso no ha sido el ritmo desenfrenado una constante en las aventuras de *Sonic*? A nosotros (y sin ser todos fans de la mascota), nos gusta_



20 SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ





MULTIJUGADOR Incluye pruebas para jugar en compañía_

RODANDO EN COLORES

Los títulos de la franquicia *Super Monkey Ball* son capaces de algo de lo que muy pocos juegos (películas, discos o libros) pueden presumir: conquistar por igual a dos seres tan dispares como **Chiarafan** y **John Tones**. No vamos a repetir que la principal novedad de esta entrega será que los monos pueden saltar además de rodar, pero tal vez convenga recordar que al Modo de Habilidad se unen cincuenta minijuegos diseñados para disfrutar en solitario o con hasta tres amigos_





OPERANDO Elige instrumental con el nunchako y manéjalo con el mando_



21 TRAUMA CENTER SECOND OPINION

¿ALGÚN MÉDICO EN LA SALA?

No estuvimos allí para oírlo pero los chicos de **Atlus** presumen de que en la *Game Summit* de **Montreal** el carismático Reggie Fils-Aime señaló **Trauma Center Second Opinion** como su título de *third-party* preferido. Nosotros no vamos a mojarnos tanto, pero podemos afirmar con conocimiento de causa que si la primera entrega se adaptaba a la perfección al *hardware* de **DS**, estará a la altura del de **Wii**_

22 SUPER MARIO GALAXY

DIME CUANDO TÚ VENDRÁS...

Aunque hay quien habla como si ya hubiera tenido acceso al juego completo, la verdad es que hasta ahora sólo se ha podido controlar al fontanero a lo largo de una pequeña demo (que ni siquiera ha sido mostrada aún en nuestro país) que, además de para ponernos los dientes larguísimos, sirve muy bien para hacerse una idea del uso que este título hará del *hardware* de **Wii**. Así, utilizaremos el *joystick* del nunchako para mover a Mario, el botón B del mando para saltar y una pequeña sacudida de muñeca para realizar giros que acaben con los enemigos cercanos o nos eleven hasta cañones de impulso_



INTERFAZ No sabemos si estos marcadores serán los definitivos pero lo cierto es que son casi idénticos a los de aventuras anteriores de Mario_



PODERES Samus contará con habilidades clásicas y con otras nuevas_



23 METROID PRIME 3 CORRUPTION

SAMUS NO PASA DE MODA

Aunque no acompañará a **Wii** en su lanzamiento, **Nintendo** no ha querido dejar fuera del catálogo de su nueva consola una de las franquicias más apreciadas por sus usuarios. Con más dosis de *shooter* en primera persona que nunca y manteniendo los elementos de exploración de siempre, el jugador hará uso del nunchako para controlar los movimientos de Samus Aran y el mando de **Wii** servirá para dirigir el punto de vista de la cazarrecompensas galáctica_

24 SUPER SMASH BROS BRAWL

DE MOMENTO, SÓLO EN VÍDEO

Sabemos que más de uno se llevará las manos a la cabeza ante tamaña declaración pero ateniéndonos a la verdad hay que decir que por aquí no somos precisamente seguidores de los *Super Smash Bros*. El concepto nos gusta y la interacción entre personajes de diferentes franquicias es algo que siempre merece la pena ver. Todavía no hay versión jugable de la versión **Wii** pero tenemos ganas de probarla... y ver a Solid Snake luchar contra un cachorrito de *Nintendogs*_



LUCHADORES Mario, Link o Pikachu no podían faltar. Se incorporan Pit, Samus sin traje, Meta Knight, Wario y Snake_



mal Crossing: *Wild World* acercaban la consola al sector femenino (tradicionalmente más reacio a los videojuegos), pero la auténtica ventaja comparativa se produjo al atraer a los mayores de 30 años, un auténtico nicho de mercado (con gran poder adquisitivo) que sigue acudiendo en masa a comprar títulos como *Brain Training* o *Big Brain Academy*.
La llegada de **Wii** pretende extender esta tendencia al mercado de sobremesa con la pretensión que el propio Iwata manifestaba en la conferencia previa al E3: la de convertir la videoconsola es un aparato tan cercano para cualquier persona como un televisor, de que la acción de jugar una partida sea algo tan cotidiano como leer un libro, de desterrar de una vez por todas la tendencia de tratar de videojuegos en los medios de comunicación sólo para atribuirles efectos negativos.
Habrá que esperar un poco para ver si **Nintendo** es capaz de recoger con **Wii** pero, por encima del éxito comercial, esa lucha por la «democratización de los videojuegos» ya nos parece encomiable por sí misma_



25 APUESTA POR LA JUGABILIDAD

Entre los aficionados a los videojuegos más acérrimos hay un sector con un discurso recurrente que acusa a **Nintendo** de un absoluto desdén por la tecnología con la única argumentación de una tabla que compara especificaciones de procesadores y tarjetas gráficas.
El error de base sería confundir la innovación tecnológica con la potencia gráfica. **PSP** es más potente que **Nintendo DS**, pero no hace uso de la tecnología táctil y de reconocimiento de voz, las dos grandes bazas de la portátil de **Nintendo**. Es evidente que a **Nintendo** no le interesa dar una exhaustiva lista de las especificaciones técnicas de **Wii**, pero no por desprecio a la tecnología, sino porque precisamente su nota distintiva radica en el novedoso uso que hace de ella. De esta forma, el objetivo que se ha propuesto la Gran N es que todo el mundo sea capaz de entender su concepto de tecnología. Y el modo de lograrlo es colocando al usuario con un mando en la mano frente a un título que refleje tan bien su apuesta por la jugabilidad como *Wii Sports*_

26 PARA TODOS

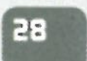
Al comparar por primera vez el monstruoso diseño de la primera **Nintendo DS** con las estilosas líneas de la flamante **PSP** parecía que la Gran N estaba más cerca que nunca de caer derrotada en la llamada «batalla por el mercado lúdico». Y es que perder el reducto de las portátiles, mercado que siempre había liderado indiscutiblemente, sería un golpe definitivo.
Sin embargo, en unos meses **Nintendo DS** empezó a revelar todos los ases que tenía en la manga. Y es que para triunfar en el mercado lúdico no sólo hay que apostar por los *geeks*: buscar nuevas audiencias era una estrategia ganadora y la compañía japonesa lo supo ver antes que nadie.
Con títulos como *Nintendogs* se alcanzaba al apetitoso público infantil, otros como *Ani-*





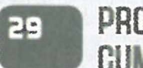
27 TAMAÑO

Porque como todos los gadgets las consolas nos gustan cuanto más pequeñas, mejor. Y si alguien cree que no hay tanta diferencia entre las máquinas de nueva generación, no tiene más que comparar medidas..._



28 PRECIO

Por la inversión que requiere la versión básica de **PS3**, un usuario europeo podría adquirir dos packs de **Wii** con su correspondiente copia de **Wii Sports** incluida en cada uno de ellos_



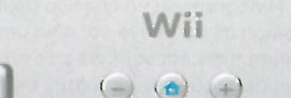
29 PROMESAS CUMPLIDAS

A los portavoces de **Nintendo** parece que les cuesta más que a los demás dar a conocer algún dato o expresar una opinión sobre la competencia o las propias expectativas de su compañía.
Esto tiene una ventaja y es que, aunque se podría señalar alguna excepción, suelen cumplir lo que prometen. Así, todo parece previsto para que **Wii** llegue a las tiendas de todo el mundo en la fecha prevista, incluyendo Europa.
En cualquier caso, si hay algo que os podemos adelantar (sin ánimo de crear una histeria colectiva) es que en nuestro país no habrá consolas suficientes para satisfacer la demanda del lanzamiento. El reparto a las tiendas se está haciendo de forma limitadísima y éstas atenderán a los pedidos por riguroso orden de lista, de forma que es más que probable que en muchos establecimientos no llegue a sacarse a la venta ni una sola unidad hasta la segunda remesa, que según la web de un conocido centro comercial, no llegará hasta el 1 de febrero_



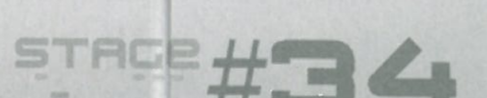
30 INTERACCIÓN CON NINTENDO DS

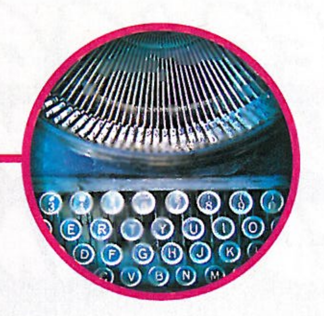
Todavía se sabe poco al respecto pero está confirmado que **Wii** y **Nintendo DS** podrán comunicarse inalámbricamente mediante *wi-fi* lo que permitirá, por ejemplo, compartir *Pokemon*_



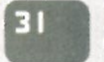








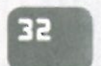
...¡¡Y 20 RAZONES MÁS!!



31 MONSTER 4X4 WORLD CIRCUIT



Reconocemos que no está entre nuestros favoritos pero habrá quien sepa apreciar un juego de *monster trucks*... ¿no?_



32 CALL OF DUTY 3



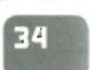
Revive las batallas más intensas de la Segunda Guerra Mundial, desde el Desembarco de Normandía hasta la toma de París_



33 FAR CRY VENGEANCE



Ubisoft ofrecerá una nueva entrega de su *shooter* selvático con historia, armas y mapas creados en exclusiva para **Wii**_



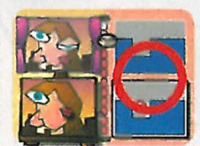
34 WING ISLAND



Destruir islotes o localizar vacas perdidas son sólo dos ejemplos de las misiones que esperan a los pilotos de *Wing Island*_



35 BIG BRAIN ACADEMY



Wii continúa la senda abierta por **Nintendo DS** y ofrece nuevos retos para poner a prueba tu destreza mental_



36 TONY HAWK'S DOWNHILL JAM



Ninguna franquicia con el nombre de un deportista puede presumir de haber sobrevivido tan bien el paso de los años como la que representa Tony Hawk. Como pudimos comprobar desde el primer contacto, en el pasado **E3**, esta entrega se desmarca un poco del «realismo» del resto de la serie para adecuarse a las peculiaridades del *hardware* de **Wii**. De este modo, la mecánica de juego recuerda mucho a la de *EyeToy: Antigrav* (que tan desapercibido pasó por **PS2**) con la salvedad obvia de que esta vez la interacción no se realiza con los movimientos de nuestro cuerpo sino con el mando en posición horizontal_



37 MARIO STRIKERS CHARGED



Cuatro jugadores simultáneos de manera local y la posibilidad de disputar partidos *on-line* conectando la consola a Internet_



38 EXCITE TRUCK



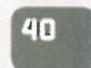
Salta, realiza acrobacias y busca el aterrizaje perfecto sobre cuatro ruedas como en su día hiciste con *Excite Bike*_



39 DISNEY PIXAR'S CARS



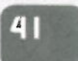
Tampoco es que fuera necesario, pero ni **Disney** ni **THQ** han querido dejar pasar el filón de la nueva generación_



40 WII MUSIC



Lo que hemos podido probar hasta ahora ha sido dirigir las ejecuciones del *Toreador* de *Carmen* y del tema principal de *Zelda*_



41 ELEBITS (WORKING TITLE)



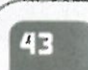
Nos encanta la estética *cute* de estos personajillos pero, de momento, la mecánica del juego nos convence bastante menos_



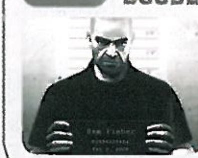
42 BATTALION WARS 2



Conduce tanques, pilota aviones, gobierna barcos o dirige tropas en la secuela de un título táctico con menos éxito del merecido_



43 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



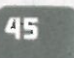
Aunque no está respaldadas por las ventas, cada aventura protagonizada por Fisher supera con creces a la anterior_



44 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



La versión de **Wii** de este RPG de acción hará uso del mando y del nunchako y contará con un sistema de combate exclusivo_



45 MADDEN NFL 07



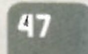
Minijuegos a cuatro, un sistema de control llamado FreeMotion y otros rasgos que te harán lamentar que no te guste este deporte..._



46 NEED FOR SPEED CARBONO



En la reciente presentación de la consola a la prensa tuvimos ocasión de probar la versión **Wii** de la que podría llamarse «la franquicia de los juegos de oro» y hemos de decir que el resultado es mucho más digno de lo que esperábamos. Por su estética nocturna y nivel gráfico se parece al ***NFS Underground 2*** de **PS2**, pero utilizar el mando de **Wii** como volante aporta el necesario toque distintivo_



47 RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION

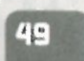


Si eres fan del demoledor título de **Midway**, estás de enhorabuena: podrás hacerte con él desde el mismo día del lanzamiento_

48 ¡HASTA CARTMAN QUIERE UNA!



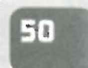
Para comprobarlo, busca *Go God Go*, el capítulo 1012 de *South Park*, emitido en Estados Unidos el pasado 1 de noviembre_



49 RETROCOMPATIBILIDAD GAMECUBE



Títulos como *Pikmin*, *Wind Waker* o *Resident Evil 4* tendrán siempre un huequecito en nuestros corazones... y en nuestra **Wii**_



50 Y EN UN HORIZONTE NO MUY LEJANO...



Ya se ha visto la *Zapper*, consolas en colores y en Japón hay anunciada una versión con reproductor de DVD para el año que viene_

PRUEBA #2







¡SILENCIO EN LA SALA!

Es hora de defender los derechos y luchar contra las injusticias. Ayuda al abogado Phoenix Wright en una aventura original y diferente, donde podrás investigar pruebas con la pantalla táctil o protestar en los juicios a través del micrófono. Descubre quién miente y quién dice la verdad. De ti depende que la justicia se cumpla.

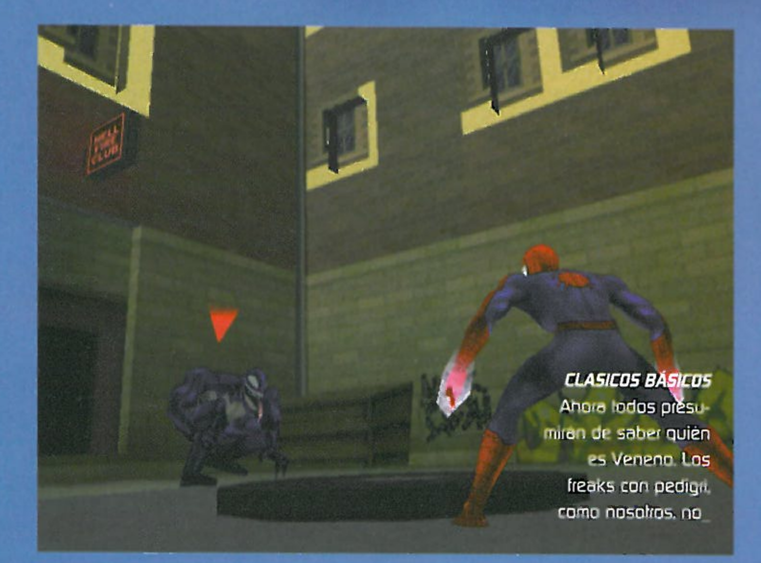
3D

¡A TOCAR!

CAPCOM


xtreme
REPORTAJE
SUPERHÉROES A CASCOPORRO
CON MALLAS Y A LO LOCO
LOS HÉROES DEL CÓMIC SON UNA DE LAS LICENCIAS MÁS JUGOSAS DEL SECTOR. Y COMO EN SUS MEJORES AVENTURAS, ESTOS VIGILANTES HAN CONOCIDO TRIUNFOS Y TRAGEDIAS. EN SU MOMENTO DE MÁXIMA POPULARIDAD MEDIÁTICA REPASAMOS SUS GRANDES BATALLAS
_BEN REILLY

SPIDERMAN



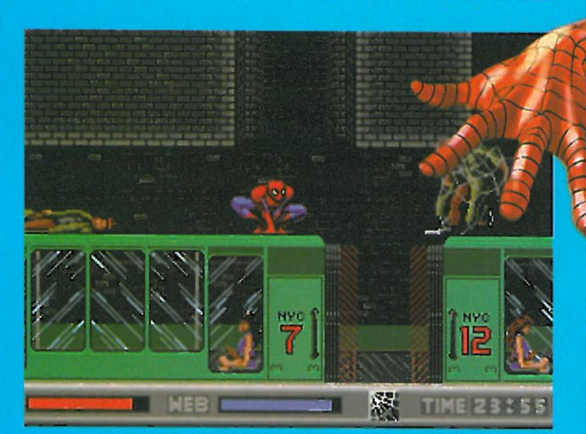
CLASICOS BASICOS Ahora todos presumiran de saber quién es Veneno. Los freaks con pedigrí, como nosotros, no_

SPIDERMAN
(PSX, DREAMCAST - 2000)

El primer juego tridimensional del Hombre Araña aprovechaba, dentro de las limitaciones de **PSX**, la posibilidad de moverse en red. Desprejuiciado e innovador, **Spiderman** incluía usos creativos del fluido arácnido y jefes finales que requerían estrategias, incluyendo una memorable persecución tras Veneno.

MOTIVOS PERSONALES
Una picadura de araña confirió a Peter Parker poderes sobrehumanos, incluyendo un Super Sentimiento de Culpa Patológica que le obliga a luchar contra todo tipo de maniacos_

PLACER CULPABLE



SPIDERMAN VS THE KINGPIN (MEGA CD - 1993)
Este port para Mega CD permitía enrollar en telaraña a malotes, patear el trasero a villanos y pagarse la telaraña sacando fotos. El CD incluía banda sonora de Mr. Big, y secuencias de animación kitsch_



CUIDADO CON EL AGUIJÓN El repertorio de bellacos de Spiderman para PSone y Dreamcast, a la altura de las circunstancias_



HULK



MOTIVOS PERSONALES
¿Qué ocurre cuando te cae encima una bomba gamma? Con la fuerza de un coloso y el cerebro de un gorrión, Hulk es una máquina de destrucción con pantalones morados_

HULK ULTIMATE DESTRUCTION
(PS2, XBOX - 2000)

Tras un horrendo experimento adaptando la película de **Ang Lee** (¿Hulk e infiltración?, mala idea), llegó esta pequeña joya en la que La Masa se enfrentaba a sus peores enemigos y a prácticamente todo el ejército americano. Con una gran ciudad de estilo *GTA* como patio de recreo, podíamos controlar a este mastuerzo y destruir cuanto se nos antojara.



PLACER CULPABLE

INCREDIBLE HULK (MD, SNES - 1995)
Atentos: Hulk se transformaba en Banner y tenía una pistola con un disparo para defenderse. Y el gran enemigo final, El Jefe, caía con un solo puñetazo_



OTRAS IDENTIDADES SECRETAS_



Existen juegos de héroes comiqueros que nunca llegaron a nuestros hogares. Hay títulos ignotos, como *Spiderman - Web Of Fire* para Mega 32X y juegos japoneses, desde *Batman Revenge Of The Joker* a *Sinister Six*. Pero la mayoría son recreativas sin ports: el genial arcade de *Superman* (**Taito**), las aventuras de los *X-Men* creadas por **Konami**, o la máquina de *Spiderman* realizada por **Sega**, con Spidey, Gata Negra, Ojo de Halcón y Namor repartiendo galletas_

SUPERHÉROES MARVEL

PLACER CULPABLE



MARVEL VS. CAPCOM (2000)
Un estupendo potaje que mezclaba personajes superhéroes con personajes de Capcom, con una continuación que rizaría el rizo en cuanto a personajes, con duelos imposibles como Veneno contra Megaman_

LA MASA CONTRA EL HOMBRE DE HIERRO Peleas ridículas desde el punto de vista teórico, pero fascinantes desde el punto de vista plástico_

MARVEL SUPER HEROES
(PSONE, SATURN, 1995)

Esta recreativa llegó con mermas a **Saturn** y **PSX**, pero se mantenía la intensidad de los combates de tú a tú entre Spiderman, Hulk o Iron Man. **Capcom** dotó de estilo propio a cada luchador en un arcade imprescindible.



MOTIVOS PERSONALES

La superpoblación de héroes en el mundo Marvel es tal que, cuando varios de ellos se topan y tras la discusión de rigor, unen fuerzas contra una amenaza superior_

SPAWN

PLACER CULPABLE



SPAWN: THE ETERNAL (PSONE - 1997)
Tosco, burdo y aún así gracioso. Parte del desarrollo de este beat'em-up era exploración, tollinas y desmembramientos, y al toparnos con algún jefazo del cómic la pantalla pasaba a un estilo versus de lucha. Sólo entonces aparecía la dichosa capa_

SPAWN
(SUPER NES - 1995)

Con la franquicia recién inaugurada, aparece un *beat'em-up* de diseño barroco y exquisita fidelidad al cómic, al que incluso adelantaría en su conclusión. Combates contra Redeemer y Violador, un contador de poderes, realizables con combos de pad, música fabulosa y el honor de ser el único juego de *Spawn* donde conserva la capa.

MOTIVOS PERSONALES

Al Simmons vendió su alma tras morir para volver a ver a su esposa. Malebolgia le dio poderes para comandar las huestes infernales, pero también le condenó a lamentarse de por vida en campanarios y callejones_





BATMAN

BATMAN ADVENTURES

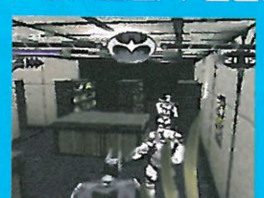
(SNES - 1994)

MOTIVOS PERSONALES
Bruce Wayne perdió todo contacto con la realidad al presenciar el asesinato de sus padres. Ya adulto, dilapida su enorme fortuna para luchar contra el crimen en una huída hacia delante_

En pleno esplendor de la genial serie de animación de **Bruce Timm** sobre Batman llega este cartucho, fiel en lo visual y acertado en lo jugable, incluyendo un uso creativo del célebre Modo 7 de **SNES**. Batman usa todos los bat-cacharros a su disposición dentro de este mundo *dark noir*, en una aventura de dificultad puñetera con todo el plantel de la serie.



PLACER CULPABLE



BATMAN & ROBIN (PSONE - 1997)
Una gran aventura con Batman, Robin y Batgirl contra Mr. Frio y Hiedra Venenosa, que tenía acción, investigación, exploración, conducción... ambicioso e incomprendido por su pobreza técnica_

LOS VENGADORES

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

(SUPERNES, MEGADRIVE - 1992)

El Capi, Visión, Ojo de Halcón e Iron Man luchaban contra viejos conocidos de los Vengadores en esta gran recreativa, que mezclaba el absurdo de lanzar piedras a los enemigos con una traslación perfecta de los poderes de estos héroes.

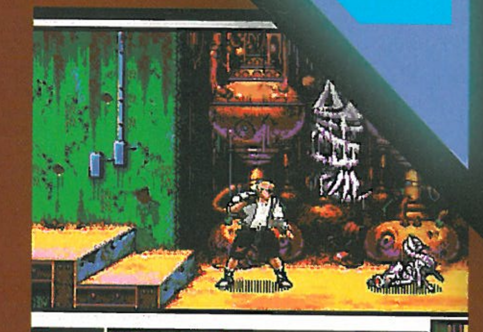
MOTIVOS PERSONALES
Los héroes más poderosos de la Tierra (Marvel) comenzaron como un equipo de élite, que iría degradándose con fichajes gradualmente peores hasta su muerte y renovación_

PLACER CULPABLE

WAR OF THE GEMS (SNES - 1996)
Basado en la saga del Guantelete Infinito, este beat'em-up tenía a cinco héroes de postín repartiendo leña entre sus dobles malvados. Curiosamente todos son Vengadores hoy día_



PRIMOS LEJANOS_



No todos llevan mallas. Muchas licencias se basan en cómics no de superhéroes, como Turok o Shadowman, de Acclaim. También el Juez Dredd ha tenido incursiones en varias consolas, con poca fortuna. Pero la palma se la lleva el Comix Zone para Megadrive: un incunable donde encarnábamos a un dibujante de tebeos. ¡Viñetas como escenarios! ¡Enemigos dibujados sobre la pantalla! Muérete de envidia, Okami_

LOBEZNO



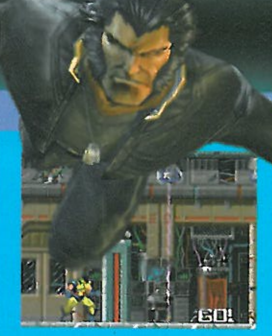


LA VENGANZA DE LOBEZNO

(PS2, XBOX, GC-2003)

Lobezno ajusta cuentas con su pasado en este divertido juego de acción, que por una vez usa todos los poderes del mutante: curación, olfato, sigilo y sus garras de adamantium. Cientos de enemigos troceables y muchas caras conocidas de los X-Men.

MOTIVOS PERSONALES
Logan es un mutante cuyo factor curativo le permitió sobrevivir a un implante medular de metal indestructible, garras incluidas. La mala leche es congénita_



PLACER CULPABLE

ADAMANTIUM RAGE
(MD, SNES - 1994)
Mezcla de plataformas y acción con variedad de golpes, y jefes finales como Dientes de Sable. Y detalles bizarros: una niña bomba o el final, con todos los X-Men llevando en hombros a Logan_

PUNISHER

THE PUNISHER (PS2, XBOX - 2005)

Pese a la dichosa censura, este juego captó perfectamente la hiperviolencia y el humor de los cómics de **Garth Ennis**, con un Castigador metido a Max Payne pero con brutales ejecuciones y torturas. La mejor definición de su espíritu la da Iron Man en su cameo en el juego: «*necesito un trago*».

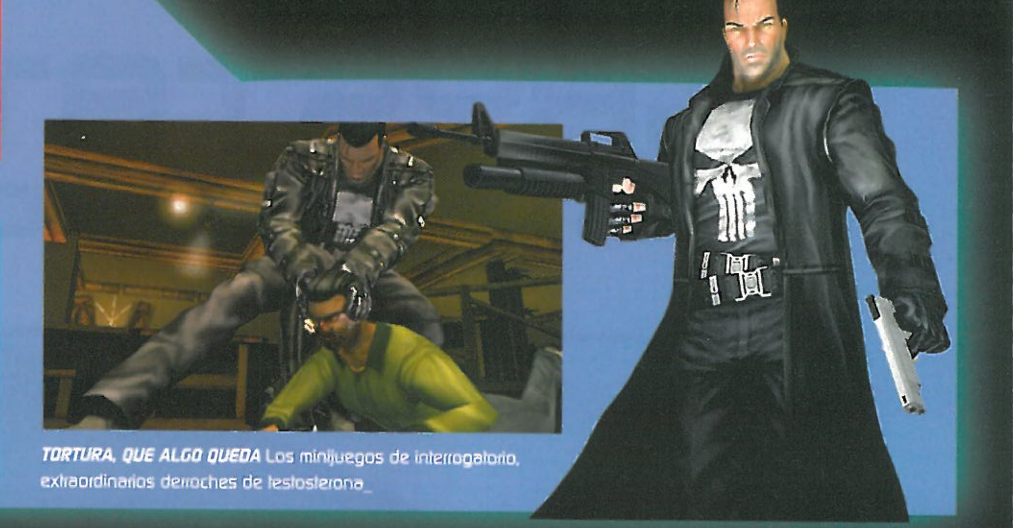
MOTIVOS PERSONALES
La muerte de su familia a manos de la mafia fue la gota que colmó la cordura de Frank Castle, soldado de élite que pasaría a ser ejecutor de cualquier criminal_

SUS PEORES ENEMIGOS_
En el ámbito de los héroes ha habido verdaderas bombas fétidas: los juegos de los 4F, varios juegos de Spidey, un juego de lucha con la Liga de la Justicia, Iron Man en PSX, Aquaman en Xbox... pero la palma se la llevó Superman 64, de Titus. Uno de los peores juegos de la historia, en este cartucho un Superman de movimientos ebrios hacía lo que podía en Metrópolis, con una niebla flagrante de color verde, «uh, como la kryptonita, tío». Superman cruzaba anillos como Sonic, y el jugador sentía hervir sus globos oculares_

PLACER CULPABLE



THE PUNISHER (ARCADE - 1995)
La conversión para 16 bits de la recreativa se dejó sprites y colores en el camino, pero mantuvo intacta la diversión de este gran aunque corto arcade, en el que se podía elegir entre Castigador o Nick Furia. Y con Kingpin como gordísimo jefe final_



TORTURA, QUE ALGO QUEDA Los minijuegos de interrogatorio, extraordinarios derroches de testosterona_

SUPERMAN

SUPERMAN RISE OF APOKOLIPS (PSX - 2002)

A la espera de un juego a su altura, Supes disfrutó de un entretenido título de acción basado en su última serie de animación. Usando todos sus poderes, el Hombre de Acero lucha hasta su último súper aliento contra Metallo y los esbirros de Luthor.

MOTIVOS PERSONALES
Llegado de otro planeta, el joven Kal-El fue convertido en el *boy-scout* definitivo para defender el planeta con sus poderes sobrehumanos. Como Cristo pero sin cruz_

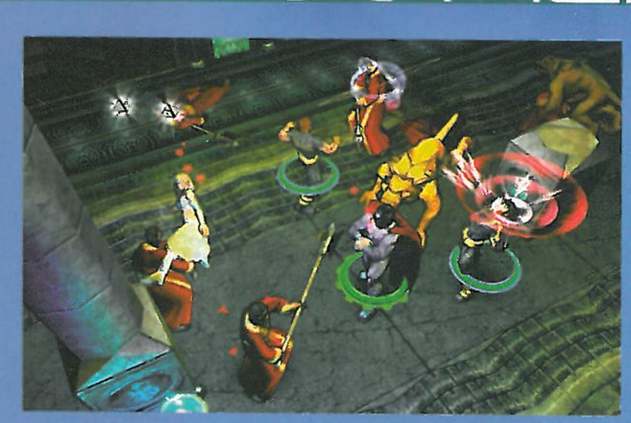
PLACER CULPABLE

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN (MD, SNES - 1995)
¿Quién puede resistirse a un juego que comienza con la muerte del protagonista? Controlarás a sus cuatro posibles identidades post-mortem: Superboy, Cyborg, Steel y Eradicator. Simple pero endiabladamente divertido_



DIBUJITOS DE COLORES La estética cel-shading, perfecta traducción a las tres dimensiones de la limpia estética de la serie de animación Adventures of Superman_

X MEN



TODO EL PLANTEL Los leves toques de rol, aún imbuidos en una estética y dinámica de juego de acción, distanciaron a unos y acercaron a otros a la saga Legends_

X MEN LEGENDS 2 (PS2, XBOX, PSP - 2005)

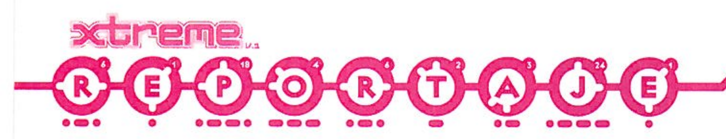
De nuevo era Apocalipsis el enemigo a batir en esta aventura, basada en el universo *Ultimate*. Docenas de héroes y villanos disponibles en equipos de cuatro personajes, con perspectiva cenital y toques de rol.

MOTIVOS PERSONALES
Estos héroes mutantes, comandados por el Señor Ruedas, protegen a los suyos con sus increíbles poderes, siendo desdeñosos con cualquiera que no sea de su elitista entorno_

PLACER CULPABLE



X MEN II (Megadrive - 1995)
Tras la notable pero exasperante versión previa, los X-Men se unieron a Magneto en este gran cartucho. Cíclope, Lobezno, Rondador Nocturno, Bestia y Mariposa Mental usaban sus distintos poderes para detener a Apocalipsis. Imprescindible_




PLAYSTATION 3
YA ESTÁ AQUÍ... (O CASI)

_CHIARAFAN



A través de PlayStation Store, a la que se accede desde el menú de la consola, podrás descargarte demos de juegos, tráilers de películas en HD y títulos completos de similares características que los de Live Arcade de 360. Sin embargo, con PS3 también es posible navegar por la red libremente.

PS3 EN LA RED

NO TENDRÁN CORRIDAS DE TOROS, JAMÓN SERRANO NI OPERACIÓN MALAYA, PERO LOS AMERICANOS Y LOS JAPONESES YA GOZAN DEL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO DOMÉSTICO MÁS POTENTE DE LA HISTORIA. NOSOTROS TAMBIÉN TENEMOS UNA RELUCIENTE PS3, Y DESDE ENTONCES NO SOMOS LOS MISMOS. SOMOS MUCHO MEJORES. CONOCE TODOS LOS DETALLES DE LA NUEVA GENERACIÓN...



¡¡LOCURA EN EL LANZAMIENTO!!

LO QUE PUEDE HACER

DVD Por supuesto PS3 seguirá aceptando discos DVD de todo tipo: juegos, películas, etc._

SUPER AUDIO CD Un nuevo formato creado por Sony y Philips para sonido de alta definición_

BLU-RAY El nuevo formato de almacenamiento para juegos, películas y demás. ¡50 gigas de información!_

CD Los antiguos discos compactos, para juegos de PSone y audio o datos, también serán compatibles_

DOLBY TRUE HD Un códec de audio que permite hasta 14 canales y se transmite mediante la salida HDMI_

DTS Otro sistema de audio, de calidad similar al 5.1 y competencia directa suya_

HDMI High Definition Multimedia Interface: permite la salida de audio y vídeo de alta definición sin comprimir_

BLUETOOTH Se trata del sistema de comunicación inalámbrico entre dispositivos más popular. Seguro que lo usas en el móvil_

DOLBY DIGITAL El códec de audio para el sonido 5.1, ya conocido por todos_

EL MANDO

SIXAXIS Como el DualShock 2 pero más ligero, sin cable, recargable mediante USB y con el botón PlayStation para acceder al menú de la consola en cualquier momento_





PROBAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS





¡ARMAMENTO, PESADO! Cada una de las armas de Resistance, ya sean de tecnología humana o extraterrestre, cuenta con dos tipos de disparo. Algunos de ellos son realmente originales_

RESISTANCE

FALL OF MAN

El término *must-have* se emplea en el mundo de la moda para referirse a aquellas prendas que son de obligada compra cada temporada. Este año, por ejemplo, el estampado de leopardo. Pues bien, el *must-have* del catálogo de lanzamiento de **PS3** es sin duda este *Resistance*. Desde la impresionante secuencia de introducción, en la que una voz femenina nos relata en perfecto castellano cómo una raza extraterrestre llamada Quimera arrasó Europa en la mitad del siglo XX, hasta el robusto modo *on-line* para hasta 40 jugadores, pasando por el divertido empleo de las funciones rotoscópicas del *Sixaxis*, todo en esta producción de **Insomniac** ha impresionado e impresionará a los que la prueben. Un *shooter* en primera persona con una cuidada ambientación a medio camino entre la Segunda Guerra Mundial y el futuro apocalíptico, sustos y tensión a mansalva y las armas más originales que hemos visto en mucho tiempo.

LO MEJOR: Todos sus apartados, pero por destacar alguno, su ambientación.

LO PEOR: Que no se haya empleado la máxima resolución de PS3.

EL JUEGO QUE TODOS LOS POSEEDORES DE PS3 DEBERÍAN TENER



NICK

Nick te felicita la navidad con la programación más sorprendente

Disfruta estas Navidades con los nuevos episodios de tus amigos Bob Esponja, Danny Phantom y Más Grandes y Traviesos. Por si fuera poco, alucina con el Especial Navidad y Súper puente 3 X 3 que te hemos preparado en Nick .

¡Descúbrenos!



Nick está disponible en Satélite, Cable y ADSL

www.nick.es





PROBAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS

GENJI
DAYS OF THE BLADE

Los chicos de **Game Republic** nos traen otro juego de lanzamiento que continúa la odisea oriental del primer *Genji*. Belleza plástica en escenarios y enemigos para demostrar la potencia de la nueva consola y cuatro personajes diferentes intercambiables en cualquier momento son sus mayores bazas. El juego es bonito, desde luego, pero su desarrollo no dista mucho de una fórmula mil veces vista: acaba con todos los enemigos y vuelta a empezar.

LO MEJOR: Los cerezos en flor más bellos de la historia de las consolas.
LO PEOR: El desarrollo es igual de simple que en la primera entrega.

CUATRO HÉROES A los dos de la primera entrega se unen una chica con dos aros mágicos y el maloso reconvertido_



LAIR



LAS BATALLAS Cientos de soldados combaten a nivel de suelo mientras tú surcas el cielo acabando con dragones_



Todavía quedan unos meses para que salga a la venta la nueva producción de **Factor 5** (que abandonaron la programación para Nintendo ante la poca potencia de su nueva consola), pero ya hemos podido probar una demo que deja bien a las claras que si algo será *Lair*, es diferente. No está muy claro si en el buen o en el mal sentido de la palabra, claro. A lomos de un dragón podrás participar en gigantescas batallas por tierra, mar y aire. Una especie de mezcla de *Ace Combat* y *Dynasty Warriors*, con total libertad de movimientos y un apartado gráfico que promete, aunque aún presenta bastantes fallos. Habrá que esperar.

LO MEJOR: El control del dragón se realiza moviendo el *Sixaxis*.
LO PEOR: La jugabilidad es aún un tanto extraña y poco accesible.



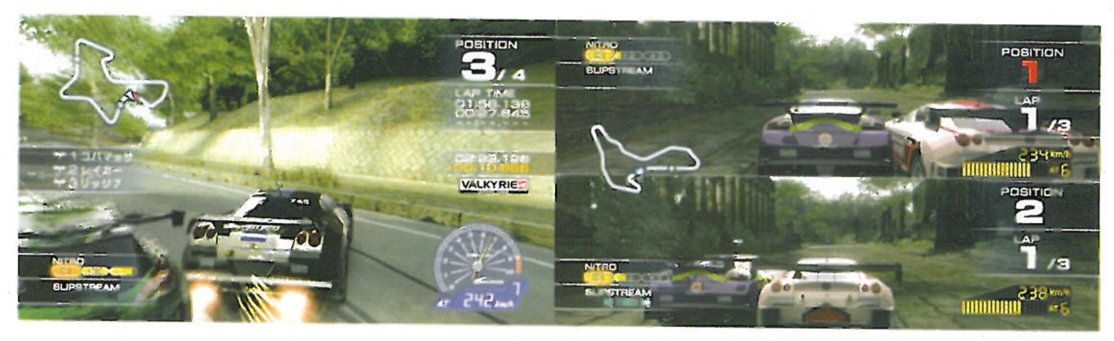


CORRE QUE SE LAS PELA El sistema de turbos seguirá siendo básico para llegar en primer lugar. Derrapa locamente y llenarás la barra en un pispás_

RIDGE RACER 7

¿Un lanzamiento de **PlayStation** sin *Ridge Racer*? No, por favor. La séptima entrega de la saga es la mejor de todas, sin duda. Aunque gráficamente no es lo más avanzado que se ha visto, le da sopas con honda al sexto capítulo para **360**. Además, incorpora vehículos para aburrir (no reales, eso sí) divididos en categorías según su inclinación al derrape, un modo principal de juego remozado y aparentemente eterno, y multijugador lleno de posibilidades.

LO MEJOR: El nuevo Modo State Grand Prix y los 14 jugadores del modo on-line.
LO PEOR: La fórmula casi invariable de la saga puede cansar a algunos.



LOS CLASICOS NUNCA MUEREN Si no tienes conexión a Internet, siempre podrás optar por la socorrida y entrañable pantalla partida para retar a un segundo jugador_

MOTORSTORM



Parece que en esta nueva generación **Sony** va a proporcionar algunos de los mejores juegos del catálogo de su consola. *Motorstorm* aún se encuentra en fase de desarrollo, y ya impresiona sobremanera. Carreras *off-road* sobre un recorrido libre, sin trazados prefijados, donde vehículos de todo tipo (motos, buggies, deportivos, camiones, etc) se dejan el chásis (literalmente) por llegar los primeros. La física más avanzada, un horizonte infinito y, en general, un apartado técnico digno de la nueva generación acogen este nuevo desarrollo de los británicos **Evolution**.

LO MEJOR: La física que se le ha imprimido a los vehículos.
LO PEOR: El control es algo durillo al principio.



GHOST RIDER

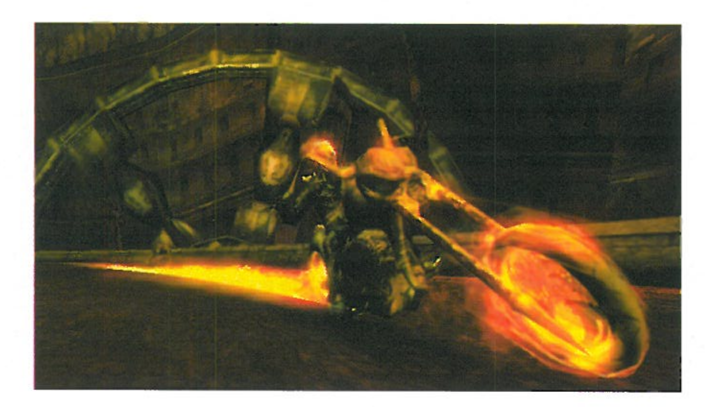
_EVIL PRINCESS

CUANDO OTROS TODAVÍA NO SABEN NI QUIÉN PROGRAMA EL JUEGO, EN XTREME YA LO HEMOS PROBADO: VIAJAMOS AL SUR DE INGLATERRA POR CORTESÍA DE TAKE 2 PARA CONTARTE ANTES QUE NADIE CÓMO SERÁ EL TÍTULO QUE PROTAGONIZA EL ÁNGEL DEL INFIERNO DE LA MARVEL



AMBIENTACION El juego se queda al margen del comic para ceñirse a los personajes y localizaciones que aparecen en la película

UN GUIÓN DE LUJO El argumento del juego continúa los hechos acontecidos en la película (que se estrena en nuestro país el próximo 16 de febrero) y ha sido escrito expresamente por dos figuras del mundo del cómic: Garth Ennis y Jimmy Palmiotti_





SIEMPRE HA HABIDO CLASES Algunos enemigos están rodeados por un aura que solo podrá romperse al alcanzar el nivel de estilo que refleje_

A cualquiera que sepa algo de videojuegos se le arquea un poquito la ceja al oír hablar de la conversión lúdica de una película. Y si ésta es a su vez la adaptación de un cómic y es el expresivo **Nicolas Cage** quien encabeza el reparto, seguramente el escepticismo aumente aún más. Pero antes de sacar conclusiones precipitadas, viajamos hasta los estudios de **Climax**, en la británica localidad de Portsmouth, para comprobar por nosotros mismos cómo será el título protagonizado por el **Motorista Fantasma**. Tal y como había adelantado nuestro **Nemesis** (que tuvo ocasión de probar el juego en el stand que **2K Games** montó en el pasado E3), la mecánica es similar a la de la saga *Devil May Cry* pero con un sistema de combate bastante más profundo de lo que cabría imaginar. A medida que vayamos eliminando enemigos, iremos consiguiendo sus almas, que se podrán invertir en diferentes mejoras para el personaje, arte del juego y de la película, vídeos, cuadernos de rodaje y hasta más de seiscientas páginas de cómic. La diferencia con otros títulos similares residirá en que esta vez contaremos con un medidor de estilo; no bastará con repetir siempre el mismo combo, sino que habrá que saber cómo combinarlos. Así, encontraremos enemigos que requieran de un nivel de estilo determinado para ser derrotados y cada uno requerirá de una técnica determinada. Algunos estados de la barra de estilo cambiarán los efectos y la apariencia del protagonista (su cabeza arderá en llamas azules y amarillas y sus golpes dejarán estela verde) y el estilo de las animaciones (que podrán pasar, por ejemplo, a reproducirse en *slow motion*). Por petición expresa de **Marvel**, el juego está completamente enfocado en el personaje del motorista en lugar de en su alter ego humano, **Johnny Blade** (desbloqueable al completar el juego). De esta

PROMETE MÁS CALIDAD QUE LA TÍPICA LICENCIA CINEMATOGRÁFICA



A DOS RUEDAS En los cinco capítulos que componen el juego se alternan las misiones a pie con otras sobre la flamígera moto_

*PRESS SELECT_* Y escucharás cómo suena la voz de un motorista con el casco en llamas_

forma, parece lógico que las fases a pie se alternen con otras sobre dos ruedas que los programadores califican como «de plataformas». Aunque habría que matizar un poco esa definición, lo cierto es que en ellas el objetivo será avanzar esquivando obtáculos y acabando con rivales. Para hacer el juego accesible a todos los públicos (sobre todo a los que suelen comprar los juegos basados en licencias) se han incluido unas flechas de ayuda a la conducción que marcan el trazado de las curvas y el camino que hay que seguir, y la posibilidad de comenzar desde el mismo punto tras caer por un precipicio. En esta misma línea, el jugador no tendrá que preocuparse por la posición de la cámara (ya que el punto de vista es automático), ni por verse ofuscado ante hordas de enemigos porque están dotados de una «Inteligencia» Artificial que les llevará a avanzar hacia el Motorista Fantasma sólo cuando éste haya dado cuenta del rival que tenga delante. Con decir que tendrán hasta el detalle de soltar un alarido de aviso antes de atacar...





MODO HISTORIA Aunque adaptado a las peculiaridades portátiles, el juego mantiene la mecánica basada en combos de los niveles a pie y la habilidad de las fases en moto_

VERSIÓN PSP





DE OTRO MODO Además de los niveles del Modo Historia, la versión de PSP incluye un Modo Desafío y un Modo Multijugador a cuatro que promete muchas horas de diversión_



TRÍO DE CALAVERAS A la izquierda de la pantalla se muestran los tres desafíos que contiene cada nivel. A veces será mejor enfrentarse a ellos tras mejorar el personaje_



EN PLENO CLÍMAX Mark Simmons, Game Director del juego nos habló de su obra y nos retó vía wi-fi_

La versión de **PSP** comparte algunas cosas con su hermana mayor: argumento, mecánica y prácticamente hasta aspecto gráfico. Las diferencias principales residen en la estructura del juego, en los extras y, sobre todo, en los modos de juego y las opciones multijugador. Respecto al primer aspecto, hay que decir que la versión portátil no se estructura de forma lineal sino que las misiones se presentan de forma independiente, de forma que puedan ser elegidas en el orden que se desee (algunas, eso sí, se irán desbloqueando progresivamente). En cada nivel se ha incluido un mayor número de *check-points* y tres desafíos diferentes, representados por calaveras, la moneda de cambio en esta versión en lugar de las almas en **PS2**. Así, superar un nivel te hará ganar una calavera pero tendrás que hacerlo dentro de un tiempo determinado o conseguir determinados objetivos si quieres completar el juego al cien por cien. En cuanto a los extras, poco que decir salvo que (además del contenido incluido en el título de **PS2**) los programadores han reservado para la versión portátil algunos vídeos de la película, diferentes piezas de arte y dos números del cómic. Pero adonde queríamos llegar de verdad es a las posibilidades multijugador. Un sólo UMD del juego permitirá que hasta cuatro usuarios puedan enfrentarse mediante *wi-fi* en tres modos de juego que abarcan una competición al más puro estilo *Mario Kart* (con ítems y todo), una carrera con la supervivencia como principal objetivo y un torneo al mejor de tres rondas. Todo ello con diez personajes diferentes del universo *Ghost Rider* sobre las motos, cinco escenarios de la película para elegir y la opción de configurar diferentes parámetros. Por otro lado, esta incluye un modo llamado «Desafío» que ofrece los mismos tres tipos de carreras que en Multijugador pero compitiendo contra la consola en cinco niveles de juego. No parece tan divertido como humillar a los amigos pero servirá para practicar nuestra conducción a la vez que seguimos consiguiendo calaveras. Habrá que esperar a febrero (fecha de lanzamiento del juego y de estreno de la película) para poder opinar con criterio sobre el resultado final, pero hay que reconocer que los chicos de **Climax**, como mínimo, le están poniendo ganas.

...game over



LLAMAS A ÉL

Nacido en 1972, cuando las dos grandes editoriales de cómic de superhéroes, **Marvel** y **DC**, se esforzaban en dar poderes a los monstruos (aquel *Tales of the Zombie* de infausto recuerdo) y en que los superhéroes parecieran personajes góticos (¿he oído **Morbius**, **Barón Sangre**, **Mephisto**?), el **Motorista Fantasma** es uno de los personajes más carismáticos e inquietantes del **Universo Marvel**. Ha tenido varias encarnaciones, aunque la más recordada por los fans es la original, en la que el motorista acrobático **Johnny Blaze** hacía un pacto con el ente diabólico **Mephisto** tras la muerte de su padre adoptivo, y éste le convertía en un terrorífico demonio vengador enfundado en cuero y dueño de la motocicleta más *cool* de la historia del cómic. De lejos.

Las primeras aventuras de **Blaze** eran sencillas y directas, como episodios de *El Fugitivo* o la televisiva *La Masa*, pero bajo un prisma de misticismo pop: **Blaze** rehuía todo contacto humano en un eterno viaje en busca de injusticias que hacían que su otro yo saliera a la luz y redujera todo a purificadoras cenizas. Muy **Marvel** de los setenta.

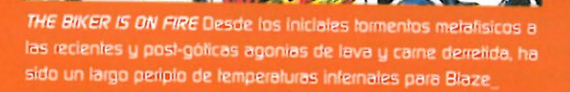
Blaze era, en realidad, el segundo **Motorista Fantasma**. En la colección de *Ghost Rider* de los noventa se descubrió que un antepasado de **Blaze** llamado **Noble Kale** había sido el primer receptor del Espíritu de la Venganza, y del mismo modo, **Daniel Ketch** sucedió a **Blaze** como nuevo cráneo llameante motorizado. La moto adquirió cierto aire futurista y, para regocijo de los fans, a la cazadora de cuero del motorista le crecieron unos aguijones infernales

Recientemente, **Ghost Rider** ha disfrutado de una revisión total en la que se han simplificado los orígenes del personaje y se ha devuelto a **Blaze** el infierno de dos ruedas. Su vestimenta es como la de **Ketch**, pero la moto vuelve a ser el vehículo acrobático de los setenta: una amalgama perfecta para inspirar la inminente película. _JOHN TONES








THE BIKER IS ON FIRE Desde los iniciales tormentos metafísicos a las recientes y post-góticas agonías de lava y carne derretida, ha sido un largo periplo de temperaturas infernales para Blaze_





TONY HAWK'S PRO SKATER

DAME UNA TABLA Y DIME TONTO

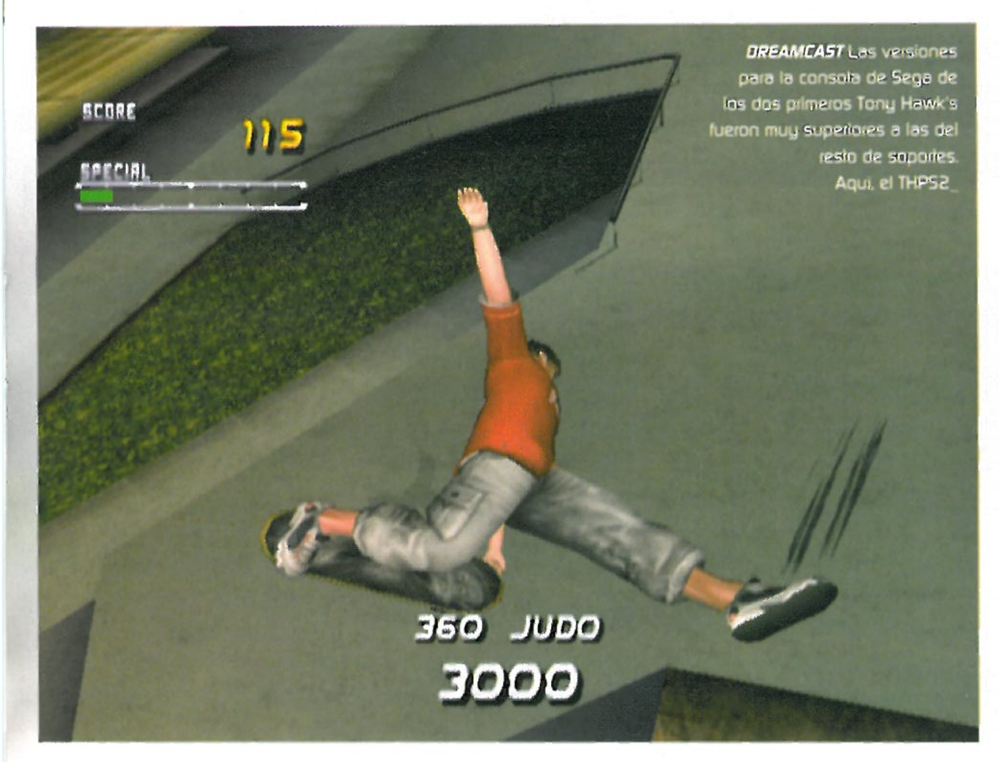
EN 1999, ACTIVISION PUBLICÓ UN JUEGO CUYA PRIMERA IMAGEN, EN EL VÍDEO INTRODUCTORIO, MOSTRABA A UN TIPO HACIENDO UN LOOP CON SU TABLA DE SKATE. EL TIPO ERA TONY HAWK. Y EL JUEGO INAUGURABA LA DEMENCIA POR LA ACROBACIA URBANA EN LOS VIDEOJUEGOS

_STAN BY

Porque el *skate* es un invento demencial. Veamos: allá por los 50, unos colgados del surf decidieron practicar su deporte favorito sobre tierra firme. Pusieron unas ruedas a una tabla y se lanzaron a la calle. Insisto, en una tabla de surf con ruedas. En los 60 el nuevo deporte se popularizó y perfeccionó hasta llegar a la complejidad actual de modalidades, a cual más loca y suicida: acrobacias gimnásticas sobre el suelo (*freestyle*), saltos kamikaze sobre mobiliario urbano (*street skate*), piruetas sobre rampas (*vertical skate*), etc. En los 90, desligado ya de sus orígenes surf, se había convertido en una forma de cultura urbana. Lo cual no pasó desapercibido a la industria del videojuego: **Activision** trasladó todo lo que un skater podía desear en un juego, con Tony Hawk, ya una celebridad del *skate* pro a finales de la década, como catalizador.

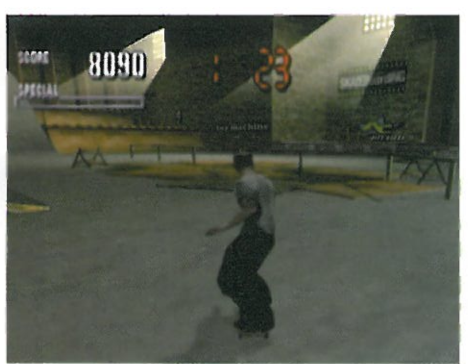
LA REVOLUCIÓN

El primer *Tony Hawk's Pro Skater* corrió a cargo de la desarrolladora **Neversoft**, se publicó para **PSone** –con ports a **Dreamcast**, **Nintendo 64**, **GameBoy** y **N-Gage**-, y prendió la fiebre por el *skate* y los deportes extremos en la consola. El resultado fue tan novedoso que le voló la tapa de los sesos a miles de aficionados. El juego capturaba de manera precisa, jugable y



DREAMCAST Las versiones para la consola de Sega de los dos primeros Tony Hawk's fueron muy superiores a las del resto de soportes. Aquí, el THPS2_







CUIDADO EXTREMO Desde el principio, la serie destacó por un cuidadísimo diseño de escenarios, llenos de posibilidades para combinar trucos non-stop_

explosivamente adictiva la esencia del deporte: la velocidad, el salto y la acrobacia absurda, y cierto espíritu de rebeldía y gamberrada en lugares habituales del día a día. *THPS* presentaba tres modos de juego: el Modo Carrera, el Single Session y FreeSkate (sin límites de tiempo ni objetivos). El primero permitía jugar con toda una serie de *skaters* famosos (el propio Tony, Bob Burnquist, Chad Muska...) a lo largo de varios escenarios, donde, en sesiones de tan sólo dos minutos, debían conseguirse una serie de cintas completando determinados retos: altas puntuaciones, destruir ciertos elementos, saltar sobre lugares concretos, recolectar letras, etc. Obteniendo las cintas se desbloqueaban nuevos escenarios, y nuevas tablas, que aumentaban la habilidad del *skater*. Algunos de los escenarios eran, en realidad, torneos donde se premiaba tanto la puntuación como la variedad de trucos o el no caerse. Los logros técnicos de esta primera entrega de la larga serie fueron brutales: reciclando el motor de *Apocalypse*, **Neversoft** consiguió una física espectacular (la fluidez de los saltos, la permanencia en el aire, los movimientos del *skater*...), el tamaño de los escenarios, más que respetable, invitaba a inventar grinds y buscar sitios especiales para saltar (*gaps*). Pero, sobre todo, el juego golpeaba en la cabeza por su inmediatez, su celeridad, y la traslación perfecta de un deporte de acción a la seguridad del sillón de casa.

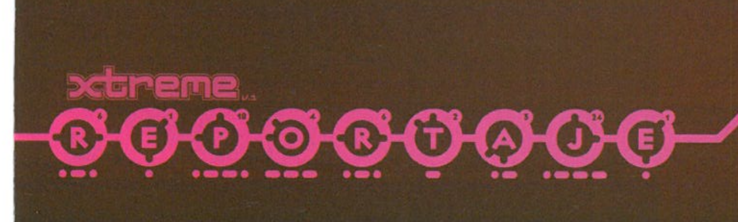
Tony Hawk's Pro Skater 2, también a cargo de **Neversoft**, llevó en 2000 el mismo motor un poco más allá, mejorando

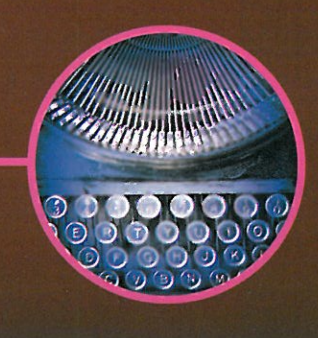
TONY HAWK

Anthony Frank Hawk, apodado «Birdman», nació en 1968 en Carlsbad, California, y es considerado como una de las personas más influyentes, si no la que más, del mundo del *skate* vertical (sobre rampa). Ya con doce años empezó a destacar en la escena *amateur* estatal, y su adolescencia la pasó ganando torneos. Ha inventado un gran número de movimientos, pero el más famoso, sin duda, fue el 900 que logró en los X-Games de 1999: dos vueltas completas y media en el aire antes de aterrizar sobre la tabla. Le valió el premio al Mejor Truco, y sólo han podido replicarlo dos patinadores más desde entonces.



BIRDMAN Cualquiera diría que está a punto de partirse la crisma_









CONTROL Con cuatro botones y el pad direccional podían ejecutarse tantos trucos que marea solo pensarlo_





CADA NUEVO TÍTULO DE TONY HAWK'S PRO SKATER SUPONE UN EJERCICIO DE ACUMULACIÓN SOBERBIO_

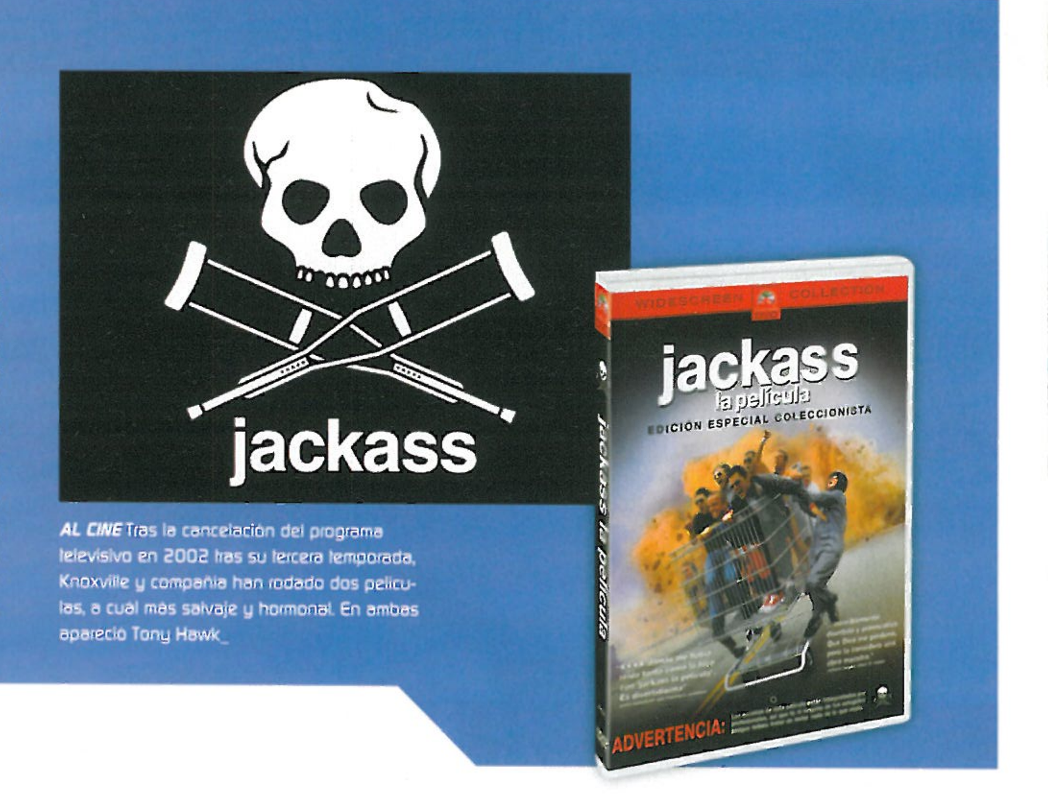
notablemente las texturas y el *framerate*, ampliando los escenarios, añadiendo un tímido comienzo de vida NPC (coches circulando), y más detalle a los personajes. Todo lo cual brillaba especialmente en la versión para **Dreamcast**. Esta segunda entrega redefinió y mejoró lo que ya era una maravilla: introdujo el *manual* (patinar sobre dos ruedas en equilibrio), incorporaba una lista de trucos, que podía personalizarse para cada *skater*, y sustituyó el sistema de cintas por uno económico: superar retos proporcionaba dinero que, además de desbloquear niveles, podía gastarse en mejorar características, comprar nuevas tablas, o nuevos trucos (¡!). Además, se añadió la opción *Create a Skater* (que podía usarse en el Modo Carrera) y el editor de parques, que ya no dejarían la serie.

128 BITS, Y LA PERFECCIÓN

Con la nueva generación, **Treyarch** se encargó del port de esta segunda parte a **Xbox**, que se llamó *Tony Hawk's Pro Skater 2x*. Era, en realidad una suerte de compilación de la primera y la segunda parte, reciclando niveles e incorporando cinco nuevos diseñados *ad hoc*. No tuvo demasiado éxito, en parte por estar bastante por debajo de las capacidades de la nueva consola. Sí lo tuvo, en cambio, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, que ya desde 2001 tuvo versión para la nueva **PlayStation 2**. El modo *on-line* no era la única sorpresa de la tercera entrega. Se añadió otro truco, el *revert* (un pequeño giro de la tabla), que permitía continuar un combo con un *manual*. Los combos no terminaban ya al tocar el suelo, y las combinaciones podían alargarse todo lo que la habilidad de cada uno diera de sí. Era la máxima expresión de lo que venía siendo una de las virtu-

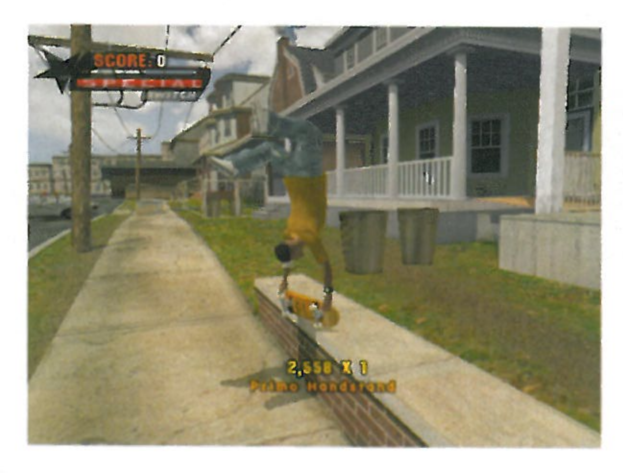
JACKASS

Desde su mismo comienzo, *Tony Hawk's* (el juego) y *Jackass* estaban hechos el uno para el otro. Ambos nacen en 1999: *Jackass*, a partir de la *Big Brother Magazine*, una revista humorística de *skate* para la que **Johnny Knoxville** grabó escenas probando artículos de autodefensa sobre su propio cuerpo. Éstos se incluyeron en unos vídeos que editaba la revista, y de ahí, a la fama de mano de **MTV**.
La importancia del *skate* en el show se remonta, pues, a sus primeros balbuceos. Y en la serie *THPS*, por otro lado, las hostias, el daño físico, el morrazo contra el suelo, están presentes desde la primera entrega. Y comparte con *Jackass* la espectacularidad, pero también el ninguneo de cualquier consecuencia importante: un poco de sangre, un barrunto, un quejido, y nos levantamos entre risas como si no hubiera pasado nada. Hasta el siguiente porrazo. Era de cajón que unos acabaran colaborando con otros: **Tony** aparece en infinidad de programas y en las películas de **Knoxville**. Y toda la *troupe* de **Jackass** tiene un protagonismo especial en *Underground 2* (por las apariciones y por el mismo concepto de la broma gruesa y urbana), y como personajes ocultos en el resto de entregas: **Wee-Man** en la cuarta, por ejemplo.



AL CINE Tras la cancelación del programa televisivo en 2002 tras su tercera temporada, Knoxville y compañía han rodado dos películas, a cuál más salvaje y hormonal. En ambas apareció Tony Hawk_

des (otra) de la serie: su manejo sencillo e intuitivo lo convertía en un juego fácil de controlar, pero difícil de dominar, poniendo al límite las dotes de cada jugador pero sin dejar lugar a la frustración. Existían ahora más trucos, algunos ocultos (combos dobles) y, en general, el juego demostraba la capacidad del nuevo soporte. El DVD permitía mejores extras (¡aquel vídeo de Rodney Mullen!) y gráficamente estábamos en una nueva generación: mayor amplitud, más NPCs, más belleza, más detalle, más, más, más...
No obstante, se percibían en *THPS3* algunos problemillas de framerate o caída de resolución que fueron definitivamente resueltos en 2002 con *Tony Hawk's Pro Skater 4*. El motor **RenderWare** (el *software* de gráficos 3D creado por **Criterion**, ya usado en la tercera parte) dio unos frutos sencillamente espectaculares. El cambio más notable, sin embargo, fue en el modo de juego: se eliminó el límite de dos minutos en el Modo Carrera, incorporando el *free-roaming* del Modo Libre. Los retos ahora los encargaban NPCs, y su variedad aumentó notablemente, apareciendo, incluso, retos «pro» (de dificultad demente) para cada *skater*. Los escenarios vuelven a crecer en tamaño, verticalidad, población y chispa (Alcatraz, el Zoo). También lo hacen la lista de trucos (*spine transfer* incluido) y la banda sonora. De nuevo, otro ejercicio de acumulación, y, de nuevo, nos quitó el hipo. Y la vida social.





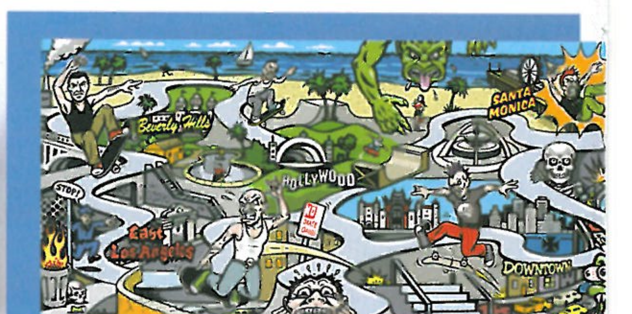
CUÉNTAME UN CUENTO

En 2003 apareció *Tony Hawk's Underground*, y los cambios iban más allá del nombre: llegó el Modo Historia. En un movimiento que, especialmente a raíz del lanzamiento en 2004 de *Underground 2*, sería muy criticado, el Modo Carrera se sustituyó por una línea argumental que llevaba a un *skater* amateur (de creación libre, por cierto) hasta el mundo profesional. Se incluyeron muchas secuencias cinemáticas, y algunas nuevas incorporaciones al repertorio de movimientos, como la posibilidad de andar por cortos períodos de tiempo (pudiendo enlazar combos en diferentes puntos, o alcanzar ciertas zonas del escenario). Las características del *skater* creado, además, no mejoraban por medio de compras, sino de su uso. Lo cierto es que la historia estaba bien estructurada y articulada en función de los escenarios, y *Underground* proporcionó alguno de los momentos más espectaculares de la serie, como el salto desde la azotea de un hotel en Hawai, haciendo un *McTwist* sobre un helicóptero en pleno vuelo. Ya lo hemos dicho, y no nos cansamos: demencia.
Underground 2 se centró, en gran medida, en la creciente popularidad del patinador

IMPERSONATORS Desde el mismo principio de la serie, podían desbloquearse patinadores ocultos. Desde personajes históricos a famosos de la televisión o superhéroes Marvel_







LA CIUDAD

La verticalidad tiene una gran importancia en *Tony Hawk's*. Una verticalidad que se traduce en una especie de conquista de la ciudad. El *skate* siempre ha tenido mucho que ver con el dominio y la superación de los obstáculos urbanos. El *grind* no es sino aprovechar barandillas para resbalar por ellas. Lo mismo con los bordillos, y algo similar con el uso de escaleras y desniveles para efectuar saltos espeluznantes. En *Tony Hawk's Pro Skater*, las mejoras siempre se acompañan de un paso más en lo vertical: el jugador puede saltar más alto, y, por tanto, tener un acceso irreal al escenario. Conforme la serie crece, esto se agudiza. Los escenarios tienen varios niveles de altura, se premian las acrobacias aéreas, se busca la pirueta kamikaze desde lo más alto, hasta llegar al punto de introducir la posibilidad de caminar para alcanzar lugares inaccesibles. Lo cual no ha impedido que todos sigamos intentando llegar hasta esa cornisa sin bajar de la tabla.





AMERICAN SK8LAND Para la versión del American Wasteland para DS se usó un motor gráfico cel-shading, con simpáticos resultados. La pantalla táctil facilitaba la ejecución de especiales_

Bam Margera y *Jackass*. En esta sexta entrega, el jugador participaba en el World Destruction Tour: dos equipos, uno liderado por **Bam** y otro por **Tony**, sembrando el caos por varias ciudades del mundo, Barcelona entre ellas. La gamberrada apocalíptica estaba al orden del día – todas las ciudades acababan afectadas sin remedio -, en un giro que no gustó a gran parte de los fans de la serie, aunque incorporaba un nuevo Modo Clásico para poder jugar cada escenario con el límite de tiempo de dos minutos de los primeros *Pro Skater*. Sí que es cierto que las innovaciones fueron pocas o poco notorias. Pero el juego era particularmente divertido. El componente humorístico se agudizó, y también lo hizo la verticalidad, cada vez más loca.

Finalmente, ya con un pie dentro de la generación que se nos viene encima, se publicó *American Wasteland*. Otra vez una historia es el eje central, pero volviendo un poco la mirada al *skate* más clásico: el jugador ha de ayudar a convertir el Skate Ranch en el mejor centro de *skate* de Los Ángeles. El juego está esta vez localizado en un solo pero enorme mapa *free-roam* de la ciudad angelina que representa, tal vez, su mayor logro. Y aunque incorpora también Modo Clásico, es sin duda alguna, la menos popular de las entregas. Algunos dirían que es el canto del cisne de una serie que lo ha hecho ya todo, y de manera excelente. Si no fuera por el fascinante *Nail the Trick* del nuevo *Project 8*, yo también lo afirmaría. _game over



BMX La relación con el mundo BMX siempre ha estado ahí, hasta incluirlas en American Wasteland_

FONDOS

Envía **FONDO** seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: **FONDO ANGELITA**
Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía **ALTA ZETACHICO** al 7733. Compatible con móviles multimedia.

TOP / NUEVOS








angelita · embrujadas · babe1 · pijita · alitas · bolangel
diablilla · kiss2 · diablonoel · gatoregalo












enamorado · lacitos · 3dnoel · ovejita · hada · amorchino2 · tequiero · cupido2 · brujita4
arrugado · enamorados · besito1 · besito4 · sirenilla · hadita15 · hada3 · quiero · ovejanavidad

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTA EN TU MOVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía CONFIGURAR al 5575. Requiere 2 sms

¡NOVEDAD! TEMAS para tu móvil

Envía **TEMA** seguido del código del que quieras al 5575. Ej.: **TEMA NAVIDAD**



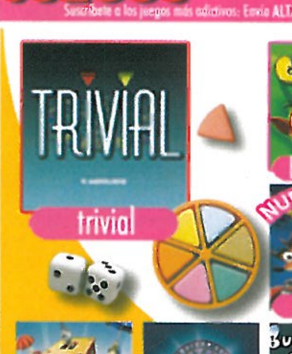

navidad · duendes · pegatinas · gatos · diablillas

Requiere 4 sms

JUEGOS

Envía **JUEGO** seguido del código del que quieras al 5575 Ej: **JUEGO TRIVIAL**
Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía **ALTA ZETAJUEGO** al 7733. Compatible con móviles multimedia.

LOS + ADICTIVOS








trivial · bandicoot · burbujas · comecocos
NUEVO crashcar · NUEVO santa · NUEVO oca
bloxx · millonario · bupuppies · sonic · bubble

Requieren 4 sms excepto trivial, burbujas, santa, bubble y comecocos que requieren 3 sms.

BANDAS SONORAS SUPERVENTAS



Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: TONO MOHICANO

Banda Sonora Original	Código
El Último Mohicano	mohicano
La Muerte Tenía Un Precio	lamuerte
El Bueno, El Feo Y El Malo	bueno
Un Puente Sobre El Río Kwait (Silbido)	kwait
El Bar Coyote	coyote
Kill Bill (Silbido)	silbido
La Pantera Rosa	pantera
Piratas Del Caribe	caribe
Austin Powers	austin
Ghost	ghost

Requiere 3 sms

Dedica un Poema de amor!!



Para cualquier ocasión

Envía POEMA seguido del nombre de la persona a la que se lo quieres dedicar al 5575. Ej.: POEMA LUIS

Requiere 1 sms

TOP

Envía **TONO, POLITONO** o **SONITONO** y el código al 5575. Ej.: **SONITONO DESEXO**
(V.O) VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) (S) SONIDO REAL (sonitono)
Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.

Nº	Canción		Código
1	Noche de Sexo	S	desexo
2	Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	S	respiro
3	David Bisbal - Silencio	V.O	silencio1
4	JMP - Toda La Noche	V.O	lanoche
5	Salve Rociera	S	salve
6	Libertá (Hip Hop)	S	liberta
7	Kill Bill (Silbido)	S	silbido
8	Merche - Bombón	V.O	bombon
9	Farándula	S	farandula
10	Manuel Carrasco - Y Ahora	V.O	yahora
11	Ojú Lo Que La Quiero	S	oju
12	Ni Una Sola Palabra	S	palabra
13	Con Un Porrito En La Mano	S	porrito
14	A La Primera Persona	S	primera
15	David Bisbal - Quién Me Iba A Decir	V.O	decir

ÉXITOS

canción		código
Labios Compartidos	S	labios
Batuka - Batuka	V.O	batuka
Te Busqué	S	tebusque
Andaluces Disparando Cante	S	disparando
Qué Precio Tiene El Cielo		queprecio
No Te Vistas Que No Vas	S	vistas
Holly Dolly - Dolly Song	V.O	dolly
Rebelde	S	rebelde
World Hold On (Canción Silbido)	S	hold
Puede Ser	S	puedeser
JMP - Tu Gatita	S	gatita
Angelito Vuela	S	angelito
Besos	S	besos
Merche - Necesito Libertad	V.O	libertad
Déjame Verte	S	verte
David Tavare - Summerlove	V.O	summer
September - Satellites	V.O	satellites
En Qué Estrella Estará	S	estara

CINE Y TV

canción		código
Te Entiendo (Los hombres de...)	S	teentiendo
El Padrino	S	padrino
Rocky	S	rocky
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	S	avivir
Titánic	S	titanic
Blade	S	vampiro
El Paciente Inglés		paciente
Braveheart	S	braveheart
Como En Un Mar Eterno (BSO Yo Soy La Juani)		unmar
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	S	tefalta
CSI	S	csi
Miranda (Móvil de Paco)	S	miranda1

LO ÚLTIMO

canción		código
Si Estoy Loca		estoyloca
Escapar		escapar
Batuka Power - Bendita	V.O	bendita
Vengo Venenoso		venenoso
David Bisbal - Qué Tendrás	V.O	tendras



TELEFONITO

El sonitono más divertido
Envía TELEFONITO al 5575



FONDONOMBRES

Envía FONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575.
Ej.: FONDO NAVIDIABLA CAROLINA





navidiabla · navibesito · 3dsanta · duendito · nenes · papanoel · navidad

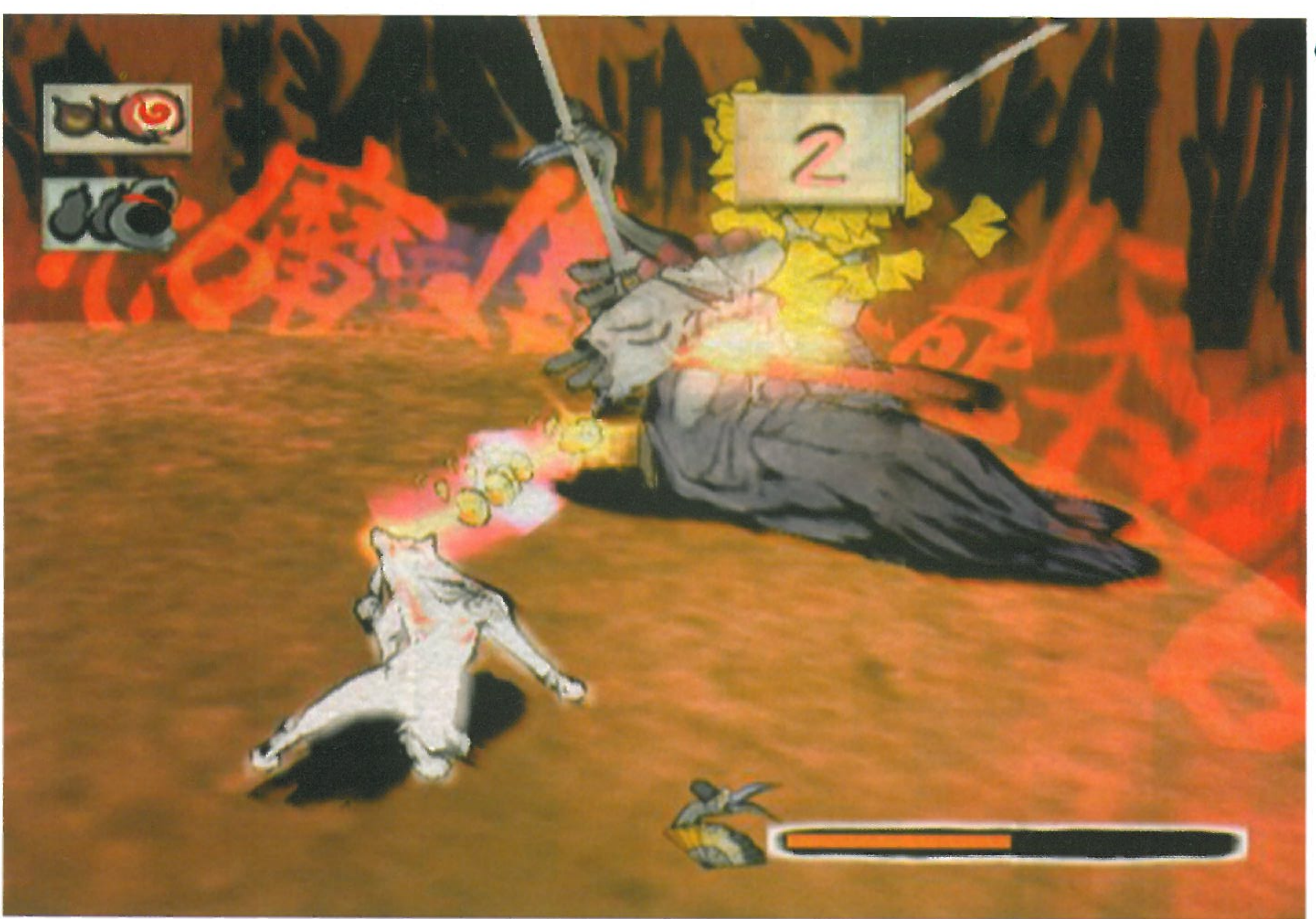
Requiere 2 sms

Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej.: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (1sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej.: FONDO TORO 612345678. ¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL? ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía ANULAR al 5575 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Para cancelar una o todas tus suscripciones envía BAJA al 7733.

Atención al cliente 902167777

TE57593





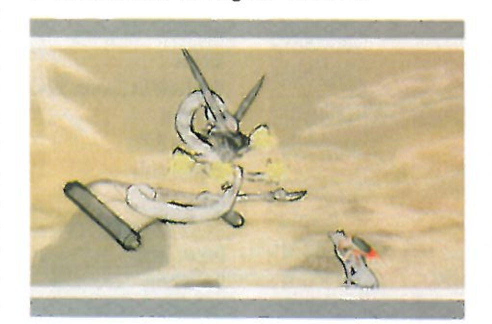
CAMPO DE BATALLA Los combates transcurren en un área cerrada que sólo puede abandonarse con la victoria

LEOLO

OKAMI

EL CANTO DEL CISNE DE CLOVER STUDIO SE HA CONVERTIDO EN TODO UN ÉXITO EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS. DENTRO DE DOS MESES LLEGARÁ A EUROPA...

La acogida del juego en Norteamérica ha sido una gran sorpresa, sobre todo teniendo en cuenta que un título con un estilo y temática tan oriental como **Okami**, ha conseguido colarse en el primer puesto de las listas de venta durante su primera semana en el mercado. El juego viene precedido por el llamativo estilo gráfico que ha podido observarse en imágenes y vídeos, antes de que llegara a la redacción la primera beta PAL jugable. Una vez puestas las garras encima, no sólo el *cel-shading* imitando la escuela de pintura tradicional japonesa, Ukiyo-e, llama la atención (algo curioso, ya que la primera intención de sus creadores era desarrollar un entorno fotorrealista), sino también la impecable factura de todo el juego, incluida su mecánica. Puede producir incredulidad en los jugadores más ortodoxos, más de uno se estará preguntando cómo una aventura con este aspecto puede ser jugable. Sin embargo, la influencia de clásicos como la serie *Legend Of Zelda* confieren la base para una aventura de acción en toda regla, con ciertos toques de RPG. A esa columna vertebral, **Clover Studio** le ha sabido aportar elementos distintivos que además de buscar la originalidad también han sido concebidos para divertir. **Okami** es magia, un mundo de tonos pastel en el que Amaterasu, diosa del Sol de la mitología sintoísta japonesa, se embarca en una peligrosa misión: devolver la vida al país Nippon (que no es otro que Japón, como se puede apreciar en el mapa del juego) y derrotar a la malvada bestia de ocho cabezas, Orochi. Así comienza un viaje plagado de peripecias, en el que la primera sorpresa salta cuando la loba blanca (a pesar de que **Clover Studio** ha insistido en no definir el género del personaje al tratarse de un dios) que protagoniza **Okami**, aprende a usar el botón R1: la pantalla se transforma en un lienzo, y mientras se mantiene pulsado el botón CUADRADO se puede dibujar sobre él con el stick analógico derecho.



SEÑALES





1



ENERGÍA Los símbolos de energía solar representan la salud de Amaterasu.

2



TINTA Muestran el número de veces que puedes utilizar el pincel sagrado en el juego.

3



MONEDERO Aquí se ve la cantidad de yenes que has recogido.

4



ACCIONES La función que pueden adoptar los botones ante diferentes situaciones.

5



BOLSA CELESTIAL Si está al máximo de comida, restaura toda la vida al morir.

6



ORBES Se obtienen al hacer milagros y mejoran los atributos divinos.





■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
FEBRERO 2007

_GÉNERO **ACCIÓN MÍSTICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CLOVER STUDIO**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.CAPCOM.COM/OKAMI/**



COMBATE Cuando se produce un enfrentamiento Amaterasu puede usar una carga, equipar armas y rematar la faena con un ataque de pincel_



AMATERASU DEBE RECUPERAR LAS TRECE TÉCNICAS DEL PINCEL SAGRADO

Los resultados que se obtengan dependerán de las habilidades que hasta ese momento haya conseguido recuperar Amaterasu. En total hay trece Técnicas Sagradas o Celestiales cuyo aprendizaje se convertirá en la principal misión del juego, que van desde marcar un trazo recto y limpio para rematar enemigos hasta dibujar una bomba, pasando por reconstruir objetos rotos. Es en estas técnicas donde radica gran parte del encanto del juego, junto a un épico argumento y las maravillosas estampas que esperan en cada recodo del camino. El guía de Amaterasu, un diminuto ser llamado Issun, será el hilo conductor de la historia principal, aunque existen numerosas misiones alternativas que servirán para recaudar más dinero y orbes con los que mejorar los Atributos Divinos de la protagonista y así encarar con garantías los escollos que esperan durante el viaje. Sobre todo los jefes finales que secundan a Orochi. En esta amalgama de exploración con algún que otro peliagudo puzzle, merece la pena destacar los combates. Transcurren en un campo de batalla oscuro que no se puede abandonar hasta que se alcanza la victoria. Allí, Amaterasu tendrá que emplear todas sus artes para lidiar con extrañas criaturas, ya sea utilizando una espada, sus temibles cargas o la pluma, que en esta ocasión se confirma como más poderosa que la espada. Por otro lado, en una aventura de esta magnitud no podían faltar una larga lista de personajes secundarios -que hablan en una lengua inteligible gracias a los subtítulos (es muy posible que la versión final incluya una opción en castellano), que se encargarán de que nadie se pierda un solo detalle del argumento- ni ninguna de las tareas secundarias que abundan en el juego, como arreglar el molino de agua de la joven que destila sake. Aunque sea la última creación de **Clover** nos queda la esperanza de que Atsushi Inaba continúe con su labor bajo una nueva identidad.

_game over

AMATERASU, COMO CAÍDA DEL CIELO

El personaje principal del juego está basado en la diosa del Sol del sintoísmo japonés. El actual emperador del Japón es, según la tradición de esta religión, descendiente directo de esta deidad, cuyo nombre va asociado a la figura del lobo. Abajo se puede ver una ilustración típica de Amaterasu.

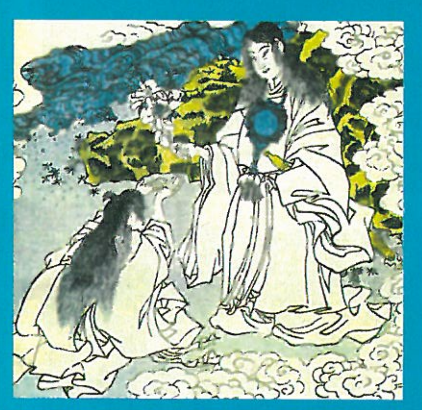


Figura que se utiliza durante el desfile anual de la deidad por las calles de Tokio.

EN CUATRO LÍNEAS

Una maravillosa mezcolanza de aventura al estilo Zelda con arte tradicional japonés y mitología sintoísta.

QUÉ CUENTA

Amaterasu tiene que recuperar los trece poderes del pincel sagrado para vencer al monstruo Orochi y desterrar la oscuridad del país Nippon en una interesante mezcla de aventura, puzzles y combates

SI FUERA UNA HERRAMIENTA SERÍA UN PINCEL

CREADO POR...

CLOVER STUDIO

Compañía fundada en julio de 2004 por Capcom con la intención de desarrollar títulos en los que primara la originalidad. Después de una corta pero intensa carrera hasta su cierre a finales de 2006, deja tras de sí valiosas aportaciones como la franquicia Vieutiful Joe, el beat'em-up God Hand y este Okami.





COMIENDO PLOMO Como la mayor parte de los tiroteos se producen con Fénix a cubierto y la cámara hace zooms para facilitar la puntería, Gears Of War acaba siendo un peculiar híbrido entre un FPS y un juego de acción en tercera persona_



STAND AND DELIVER El escurridizo arte de buscar cobertura y encontrar un blanco. Dominarlo es mortal de necesidad para avanzar en Gears Of War_

_JOHN TONES

GEARS OF WAR

EL TERMINO HYPE SUELE LLEVAR IMPLÍCITA MÁS DE UNA CONNOTACIÓN NEGATIVA EN FORMA DE PROMESAS INCUMPLIDAS. RARO ES EL CASO DE LA CONSOLA O JUEGO QUE SOBREVIVE A SU PROPIA ONDA EXPANSIVA. EN ESTE CASO, SIN EMBARGO, LOS RESULTADOS HAN SIDO MUY DISTINTOS DE LO ACOSTUMBRADO.

El arma más publicitada, casi icónica, de **Gears Of War**, presente en prácticamente todas las imágenes que se han hecho públicas del juego de **Epic**, es el rifle con sierra mecánica incorporada. Casi un icono perfectamente representativo de la mecánica y estética del juego, la sola idea de un arma de fuego que lleva acoplada unos potentes dientes mecanizados que permiten partir en dos a cualquier enemigo en un arriesgado combate cuerpo a cuerpo es un buen ejemplo de lo que supone este esperado y anticipadísimo **Gears Of War**: pura energía, ruidosa y rebosante de furia. Una fantasía, digámoslo ya, cien por cien masculina, adolescente y heterosexual.

Gears Of War va desvelando, según transcurre, una levísima excusa argumen-



XBOX 360

18+

_GENERO ACCION CON DIENTES DE SIERRA
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA MICROSOFT
_DESARROLLADOR EPIC GAMES
_DISTRIBUYE MICROSOFT _JUGADORES 1-8
_MODOS DE JUEGO 5 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.GEARSOFWAR.COM

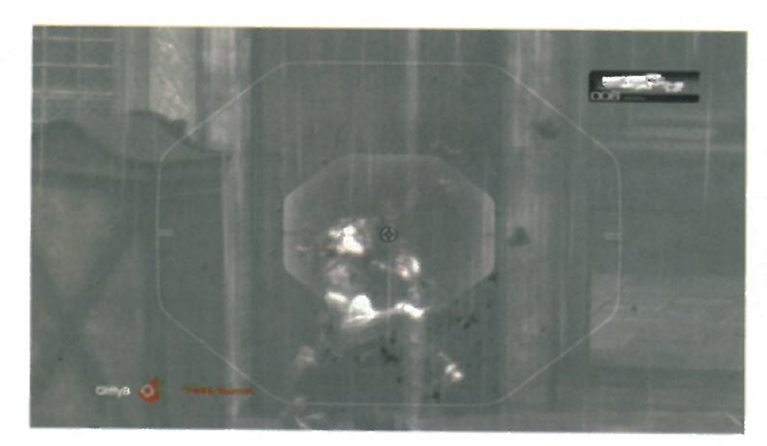
TODO ESTÁ AQUÍ Un coche desvencijado, acción multijugador, mostrencos malencarados, parapetos improvisados y los salpicones de sangre más bellos del medio_

tal que cuenta cómo una colonia humana se instaló en el planeta Sera, que durante siglos fue escenario de una devastadora guerra por el control de un revolucionario combustible llamado Emulsión. Excusa que en el juego sólo sirve de telón de fondo para las impresionantes secuencias de tiroteo y acción enfebrecida que propone **Gears Of War**, pero que, si el jugador decide indagar en ella, proporciona un aliento épico a las acciones de Marcus Fénix y su equipo, y plantea el tema más importante de **Gears Of War**: en qué consiste la decadencia. Las Pendulum Wars, el Emergency Day, la Coalición de los Gobiernos Ordenados y sus ocho principios rectores de Orden, Diligencia, Pureza, Trabajo, Honor, Lealtad, Fe y Humildad, aparte de un agradecido aire de novela *post-steampunk* (el subgénero de la ciencia ficción que mezcla fantasía futurista y tecnología punta victoriana), dan a **Gears Of War** una impronta visual absolutamente única: son los edificios grisáceos, gigantescos, medio derruidos, llenos de escombros los que caracterizan al juego, y no su impecable sentido del ritmo o su espectacular presencia gráfica. Los programadores podían haber optado por una solución de diseño mucho más sencilla, y ofrecer como entorno para los infinitos juegos de gato y ratón entre humanos y locust edificios en ruinas, pero de diseño futurista. El diseñador jefe de **Gears Of War**, **Cliffy B.**, sin embargo, estaba obsesionado con la arquitectura londinense del pasado siglo, y eso hace de éste un juego único y que lanza inquietantes y nada explícitas reflexiones sobre el pasado y su peso en el presente.

Todo ello (sumado a la robustez y detallismo del resto del apartado gráfico) daría pie a un juego de indiscutible belleza, pero que no habría sobrevivido al monumental barullo mediático que se ha montado en torno a su lanzamiento si no fuera por el increíble apartado técnico que lo acompaña. Absolutamente toda la potencia de **Xbox 360** se ha puesto al servicio de la acción demoledora que caracteriza a **Gears Of War**: no hay ralentizaciones ni fallos de programación visibles, no hay detalles técnicos o narrativos que se hayan des-



GEARS OF WAR, ADITAMENTOS POP MUY BIEN ESCOGIDOS APARTE, ES SÓLO PURA Y DESCEREBRADA VIOLENCIA. NOS ENCANTA.





MEJOR ARMA DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS Podemos decirlo más alto, pero no más claro. Idolatramos esos dientes_



CALVO PERO HONESTO Conforme avanza el juego, el armamento se vuelve más sofisticado y sutil, pero siempre hay espacio y ocasión para hacer el animal_





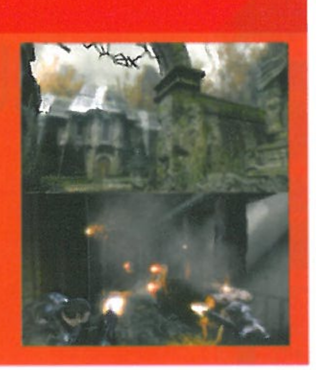
cuidado, todos en favor de una construcción perfecta y efectista de la acción. Por ejemplo, estoy convencido de que el insultantemente inteligente uso de la cámara es uno de los aspectos que más concienzudamente ha sido estudiado durante la planificación de **Gears Of War**. Lejos de mantenerse como una presencia estática e invisible, se convierte en un personaje más, en una cámara cinematográfica en mano cuando Marcus corre en busca de cobertura y que pone al jugador de una bofetada en pleno campo de batalla. Se adelanta a los personajes con ficticias grúas, *travellings*, *zooms* y planos secuencias para llamar la atención sobre elementos específicos del decorado, y vuelve de inmediato a su muda función de testigo del combate. El objetivo se mancha de sangre viscosa y espesa cuando Marcus es herido o cuando usa su sierra mecánica para partir en dos a un enemigo. Del mismo modo ocurre con el pulido sistema de ocultación y disparo en el que se fundamenta la dinámica del juego.

Copiada del mucho más modesto y desconocido *Kill.switch* para **PS2** y **Xbox**, en **Gears Of War** atacar a pecho descubierto es una actitud sencillamente suicida. Pero no porque, como pasa en otros *shooters* de contenido más o menos táctico, la dificultad sea estratosférica, sino porque los controles y situaciones están diseñados desde este punto de vista: hay abundantes modos de salir de cualquier parapeto que los personajes encuentren, en cualquier dirección y con cualquier intención. Se puede optar por avanzar para ganar terreno o simplemente por practicar el tiro al blanco con las hordas de locust. La tentación de usar la sierra mecánica garantiza muertes fulminantes (de Marcus), pero con una sonrisa de satisfacción por lo que podría haber sido.

APARENTEMENTE CONSERVADOR EN UN VISTAZO POCO PROFUNDO. SÓLO APARIENCIAS.

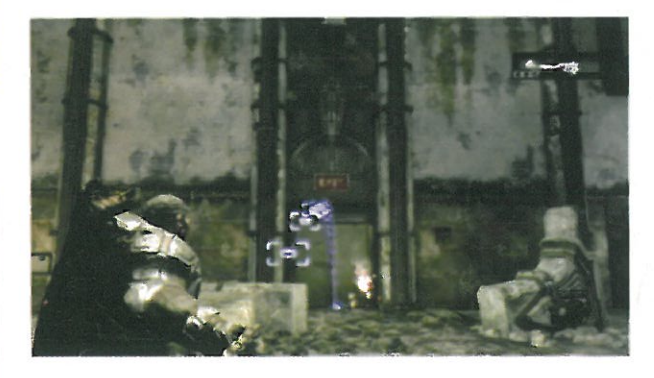


SE CAE A CACHOS Desmembrar a tiros a un locust, uno de los placeres indiscutibles de Gears Of War_



DECADENCIA

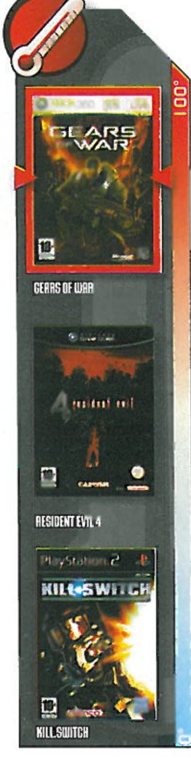
Aparte de la necesidad de ocultarse de los proyectiles enemigos, un detalle más relacionado con la ambientación entronca a **Gears Of War** con el sublime *Black* aunque aquí tienen un origen retrofuturista, el constante deambular por ruinas y escombros, el tono grisáceo de cada fase recuerda a las ciudades de la Europa del Este devastadas por las guerras del título de **Criterion**. ¿Casualidad? Poco probable.





DE PUNTILLAS No te engañes con el aspecto de esta captura: en Gears Of War la cantidad de sigilo es una o ninguna_





ANTE LA DUDA, MAXIMIZAR

Gears Of War es un juego que parece concebido pensando a lo grande, y eso fascina a quienes creemos que las consolas más potentes del mercado son algo más que gráficos pulidos o secuencias introductorias rimbombantes. El diseño deliberadamente mostrenco de los marines protagonistas, los decorados de dimensiones imponentes, los devastadores Modos Multijugador que multiplican la violencia y el sadismo del modo para un solo jugador, el arsenal sobredimensionado (¿en qué otro juego el arma más potente podría llamarse Martillo del Amanecer?), el tosco e impresionante doblaje de los humanos, las acongojantes voces de los enemigos (escuchar por primera vez «*¡Muere, homínido!*» es casi una experiencia límite) y el repertorio de locust, que parece salido de una pesadilla producida por el empacho de hamburguesas del tamaño de plazas de toros. Las bramantes berserkers son una escalofriante prueba de este pensar a lo grande sólo para impactar rápido y furioso. Y de nuevo el rifle con sierra mecánica es un perfecto ejemplo de esta filosofía: sólo en un juego en el que la frase «*abrirse paso entre las filas enemigas*» puede interpretarse de forma literal se entiende hasta qué punto es parte de una filosofía fundamentel el maximizar el impacto directo hacia niveles estratosféricos.

Particularmente, encuentro la campaña para un solo jugador algo escasa en cuanto a duración, pero la intensidad de su acción lo compensa sobradamente. Pero es que, además, el multijugador es absolutamente increíble. Aunque por desgracia (es por poner alguna pega) todos los modos de juego *online* son cooperativos, la fluidez y sencillez de los mismos es tremenda, favoreciendo la diversión y el espectáculo sanguinolento por encima de cualquier otra consideración. Su accesibilidad garantiza que se convertirá en la nueva estrella de **Xbox Live**, hasta hace poco puesto de honor para *Halo* y secuela. Sólo por el modo multijugador, **Gears Of War** ya sería una imprescindible brutalidad: con el quizás escaso pero indudablemente satisfactorio Modo Campaña, el título de **Epic** es, no lo podemos decir de forma más directa, un título imprescindible. _game over

CONCLUYENDO

Quizás suene muy atrevido, pero si nos dejamos llevar por el entusiasmo, podríamos decir que **Gears Of War** es la *killer app* definitiva: un programa que por sí solo, merece la compra de su consola. Como en **Xtreme** somos más sosegados que eso, digámoslo así: que cada cuál decida hasta qué punto el adjetivo «*imprescindible*» es algo más que una palabra.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD

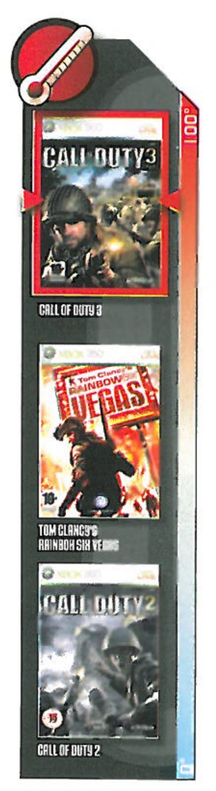

DURACIÓN





GLOBAL

_NEMESIS



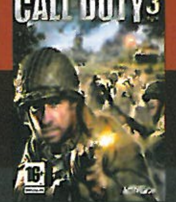
CALL OF DUTY 3

ACCIÓN SIN TREGUA, GRÁFICOS DE VÉRTIGO Y MILES DE SOLDADOS ALEMANES PARA AMETRALLAR. TREYARCH CONSAGRA A LA SAGA CALL OF DUTY COMO LA REINA ABSOLUTA DE LOS SHOOTERS BÉLICOS (DIVISIÓN 2ªGM)

Si no hay retrasos de por medio, el próximo mes veremos el debut de **Medal Of Honor**, la franquicia que inventó los shooters bélicos, en las consolas de nueva generación. Todo un reto para **Electronic Arts** teniendo en cuenta que su gran rival, **Activision**, ya cuenta con dos entregas para **Xbox 360**. Y si ***Call Of Duty 2*** ya nos impresionó el año pasado pese a ser un port directo del original de **PC**, esta tercera entrega ha puesto el listón aun más alto, tanto a nivel visual como en mecánica de juego. Lo primero era de esperar, teniendo en cuenta la potencia gráfica de **Xbox 360**, pero es que **Treyarch** (que ha tomado el testigo de **Infinity Ward**, ahora ocupada en otros asuntos... ¿quizás *Call Of Duty 4*?) además ha querido enriquecer el típico desarrollo de los *shooters* bélicos (avanzar y disparar) con una serie de minieventos que aportan aun más intensidad a la acción. Y lo increíble es que estas mejoras no son exclusivas para la máquina de **Microsoft**. La entrega **PlayStation 2** es, a nivel de juego, idéntica, con las lógicas diferencias gráficas, lo que la convierte en uno de los mejores de su género de todo el catálogo **PS2**, superado tan sólo por el *KillZone* de **Guerrilla**. Por ello, quizás nos ha impresionado tanto como la entrega **Xbox 360**, ya que no se puede hacer más con un hardware que data del año 2000. Volviendo al juego en sí, ***Call Of Duty 3*** arranca en un escenario ampliamente conocido por los fans de los *shooters* de la 2ª Guerra Mundial: el desembarco de Normandía. Pero en lugar de recrear, una vez más, la decisiva carnicería de la playa de Omaha, ***Call Of Duty 3*** arranca justo después para narrar los 88 días siguientes hasta la liberación de París. Lo que se presumía un paseo triunfal hasta la capital gala se convirtió en un verdadero infierno para las tropas norteamericanas, británicas, canadienses y polacas. A lo largo de 14 intensas misiones, tendrás ocasión de engrosar las filas de estos cuatro ejércitos, participando en batallas legendarias como la conquista de Saint-Lo o la bolsa de Falaise (una batalla monumental que costó más de 60.000 bajas al ejército alemán, entre muertos y prisioneros). Los impresionantes y detallados escenarios de ***Call Of Duty 3*** cumplen mucho más que una simple función estética. La elevada inteligencia artificial de las tropas alemanas

LÁPIDA A LÁPIDA Uno no tiene consciencia de los impresionantes gráficos que despliega Call Of Duty 3 hasta que salta el muro del cementerio, en el arranque de la primera fase. Lo que experimentarás al otro lado te dejará huella en tu corazón y en tus calzoncillos. En cuestión de segundos verás más muertos sobre las tumbas que dentro de ellas.

PS2 | XBOX 360

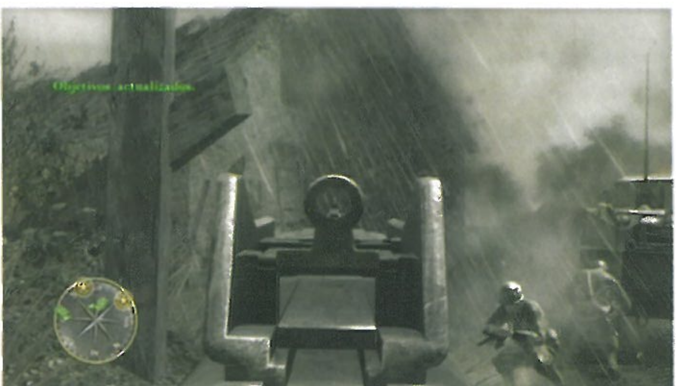


16+

_GÉNERO SHOOT' EM-UP BÉLICO Y VIRIL
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TREYARCH
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 1-24
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CALLOFDUTY.COM



y el nuevo motor físico convierten cada colina, cada calle en un objetivo para conquistar y defender con los dientes. Se acabaron las cajas indestructibles y las paredes de granito armado. Las balas enemigas harán trizas tus parapetos y las fachadas se harán pedazos ante los obuses de las divisiones Panzer. Por supuesto, esto sigue siendo un arcade, asi que podrás soportar unos cuantos balazos en el cuerpo antes de convertirte en fiambre, pero el avance será mucho más duro que en los anteriores *Call Of Duty*. Una buena noticia, ya que podremos amortizar mejor los más de 60 euros que cuesta el juego. E incluso después de liberar París, todavía te quedará por explotar el modo *on-line*, repleto de novedades encaminadas a fomentar la rivalidad entre usuarios de todo el planeta. Hasta 24 (**Xbox 360**) y 16 (**PlayStation 2**) jugadores podrán enfrentarse en 5 modos de juego que incluyen como novedad la posibilidad de utilizar vehículos, como jeeps y tanques en plena escaramuza multijugador. Personalmente he pasado unas cuantas noches tiroteándome con gente de otros paises en **Xbox Live**, y disfruté como un bellaco disparando a traición en escenarios enormes, aunque no tan deta-



BUENA PUNTERÍA Los aliados experimentaron con un rifle gigante, capaz de disparar dos tiros en seis horas. Inexplicablemente no tuvo éxito_





NAZI EL ÚLTIMO Ya sea en bosques o castillos, tendrás que vértelas con medio ejército nazi. Y en esta entrega son mucho más listos (y cobardes) que en otros COD. A la mínima, buscarán la protección de cualquier parapeto_





PLAYSTATION 2: CON UN PAR

En lugar de decantarse por producir una versión «diferente» para PlayStation 2, como sucedió con Call Of Duty Big Red One, Activision y Treyarch apostaron por recrear en la veterana consola de Sony el mismo juego que en Xbox 360. Lógicamente, las diferencias gráficas entre una versión y otra son enormes, pero teniendo en cuenta que se trata de un hardware con casi siete años de vida, no se puede hacer más. Treyarch incluso se ha atrevido a recrear en PS2 el mismo espectacular efecto de humo que ya nos impresionó el pasado año en Call Of Duty 2. Además, han incorporado los mismos minieventos y un modo on-line para 16 jugadores.



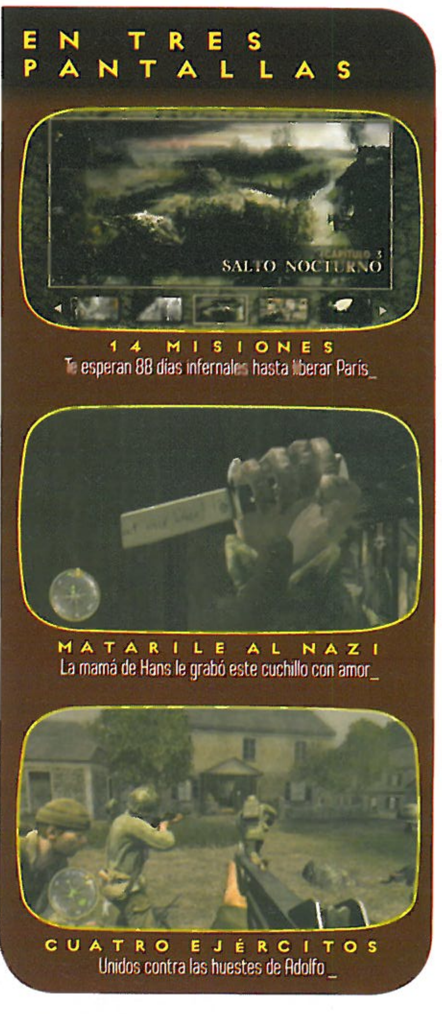
TÚ DELANTE Los héroes son un magnífico abono para los cementerios. Mejor comportarse como un cobarde listo y esperar a que tus compañeros traguen buena parte de la metralla enemiga. O puedes ir a lo loco y ver cómo mueres una y otra vez_



PEGANDO FUERTE
Los combates cuerpo a cuerpo son uno de los minieventos más espectaculares del juego_

llados como los que acogen las 14 misiones del modo principal. Los bosques, los pueblos en ruinas y los castillos por los que tendrás que avanzar a tiro limpio te dejarán sin palabras por su calidad gráfica y la multitud de rutinas gráficas que despliega **Treyarch** en el juego. Si ***Call Of Duty 2*** ya nos dejó boquiabiertos por el realismo del humo y las explosiones, ***COD3*** incorpora además una vegetación hiperrealista que se convierte en un personaje más del juego (la hierba se agita por el viento, los sembrados ceden ante el paso de los tanques polacos). Es una lástima que ***Call Of Duty 3*** haya coincidido con el lanzamiento de **Gears Of War**. La obra maestra de **Epic Games** va a eclipsar un grandísimo *shooter*, quizás el mejor de todos los que se han inspirado en la Segunda Guerra Mundial. Mucho va a tener que ofrecer el nuevo *Medal Of Honor* si quiere competir con este espectáculo bélico, que nos demuestra que el género, aunque parece agotado, todavía puede dar mucho más de sí. _game over

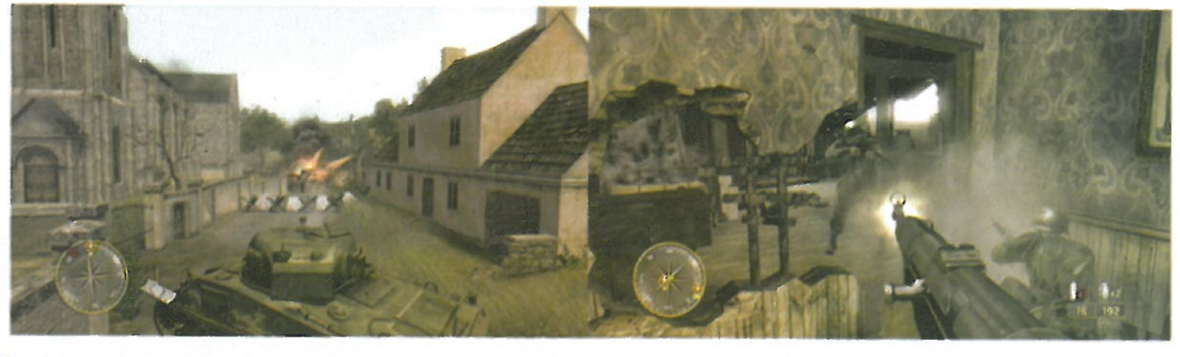
EN TRES PANTALLAS



14 MISIONES
Te esperan 88 días infernales hasta liberar París_

MATARILE AL NAZI
La mamá de Hans le grabó este cuchillo con amor_

CUATRO EJÉRCITOS
Unidos contra las huestes de Adolfo_



FACHADAS ENDEBLES
El pladur no soporta bien el fuego de artillería. Evita pegarte a las paredes cuando haya tanques cerca_

EVENTOS BÉLICOS

Para aportar más variedad a la mecánica de juego, se han introducido en COD3 minieventos en plena fase, al más puro estilo Shen Mue. Además de la lucha cuerpo a cuerpo con nazis, tendrás que colocar explosivos, pilotar un jeep o tirar de remo para cruzar un río a bordo de una canoa. Eso sin contar las fases en el tanque polaco.



CONCLUYENDO

COD 3 supone un balón de oxígeno para un género que parecía agotado, gracias a sus magistrales gráficos y la intensidad que aportan sus minieventos.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

PS2



XBOX 360




MAN
en diciembre
Chica MAN 2006
Kira Miró
Y la nueva generación de actrices españolas
¡GRATIS!
CALENDARIO 2007
Con la colaboración del videojuego
NEED FOR SPEED
CARBONO
Desde el 24 de noviembre, en tu quiosco
www.revistaman.es
Revista + Calendario + Suplemento Cuerpo En Forma
3 euros
GRUPO ZETA
30 aniversario
MAN
53 obsesiones navideñas
Elle Macpherson
Frank Gehry
Millonarios con corazón

ESCENARIOS El nivel que se desarrolla en la presa Hoover es uno de los más espectaculares del juego de Ubi Montreal_



_MELONGASOIL

RAINBOW SIX: VEGAS

CUANDO LAS COSAS SE PONEN FEAS, LA ÚNICA SOLUCIÓN ES UN GRUPO RAINBOW. PONTE EN LA PIEL DE UNO DE ELLOS EN EL SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MÁS REALISTA DE 360

Conocido por todos los aficionados a los videojuegos como una de las sagas de *shooters* más estratégicas, *Rainbow Six* se estrena en la nueva generación con una entrega que mantiene el equilibrio entre la acción y la táctica militar. Después de *Lockdown*, un arcade puro y duro, **Ubi** ha recuperado la esencia de *Rainbow Six* y, una vez más, con la ayuda de **Tom Clancy**, ha convertido a **Vegas** en el *shoot'em-up* en primera persona más realista. Y es que si unimos los conocimientos en tácticas y tecnología militar de **Clancy** al *hardware* de **Xbox 360** no es difícil tocar techo (en la actual generación) en lo que a realismo se refiere. Los escenarios del juego representan con fidelidad las calles de México y Las Vegas, los casinos más importantes de la ciudad de Nevada e incluso la impresionante presa Hoover; al mismo tiempo, otros detalles como el retroceso y la cadencia de tiro de cada arma, la onda expansiva producida por las explosiones, etc. también han sido fielmente representados, afectando directamente a la jugabilidad de ***Rainbow Six: Vegas***. En el juego de **Ubi** no hay lugar para la fantasía: la estrecha línea que separa la vida y la muerte de nuestro personaje (y de sus compañeros y enemigos) puede ser cruzada de una sola ráfaga o de un disparo certero en la cabeza. Este realismo es el que condicionará en todo momento nuestras acciones; como en los *Rainbow Six* clásicos, será esencial planificar la entrada en una determinada zona, la apertura de una puerta o hasta el orden en el que nos pensamos deshacer de los enemigos. Podríamos decir que los amantes de la acción tipo «*shooter salvaje*» e impacientes en general lo van a tener crudo, porque desde el primer nivel de los diez quo hay, ya hay que andar con pies de plomo. **Rainbow Six: Vegas** es un juego difícil y largo, que mantiene en tensión constante desde el inicio hasta el final de cada misión; tendrás que medir cada ráfaga, cada vistazo a una zona del escenario con el objetivo de conservar la vida. La posibilidad de morir de un solo tiro si pecamos de incautos es lo que empuja a repetir desde cada uno de sus *checkpoints* hasta llegar al siguiente. Su desarrollo se mantiene «clásico» y real, pero

OPCIONES MULTIJUGADOR

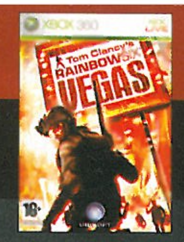
Ubi conserva el espíritu multijugador que siempre ha tenido la saga, con la inclusión en Vegas de seis diferentes Modos Multijugador para hasta 16 jugadores simultáneos y un divertido Modo Cooperativo para un máximo de cuatro jugadores a lo largo de 20 diferentes escenarios.



ARMAMENTO El asesoramiento de Clancy ha permitido a Ubi recrear con realismo el comportamiento de las armas_



XBOX 360



16+

_GÉNERO SHOOTER ANTI-TERRORISTA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA UBI SOFT
_DESARROLLADOR UBI MONTREAL
_DISTRIBUYE UBI SOFT _JUGADORES 1-16
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.RAINBOWSIXGAME.COM



JUEGO EN EQUIPO Para dirigir a los otros dos miembros de tu equipo, bastará con mirar en una dirección y pulsar el botón A



POSIBILIDADES MULTIJUGADOR El Modo Multijugador a través de Internet permite un máximo de 16 jugadores y seis diferentes modalidades: Sharpshooter, Survival, Team Sharpshooter, Team Survival, Retrieval, y Attack and Defend_

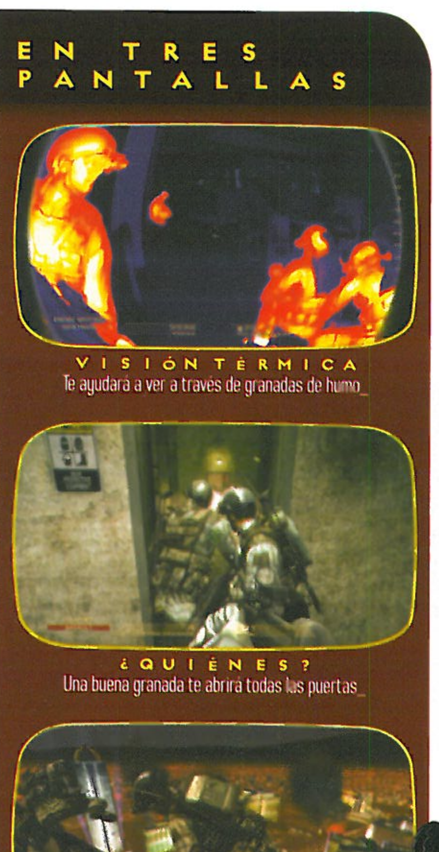


MÁS QUE UN SHOOTER Vegas es mucho más que un simple shooter; tendrás que hacer rappel, planificar tus ataques en equipo, desactivar bombas, etc_

Ubi Montreal no ha olvidado que **Vegas** es un título para consola, y por esto ha simplificado algunas acciones: junto a Logan, protagonista del juego, el equipo *Rainbow* se compone (en casi todo momento) de dos miembros más, que acatarán nuestras órdenes a pies juntillas y unidos, sin necesidad de complicar la vida al jugador con diferentes posibilidades para cada miembro del equipo. Además, basta con señalar un objeto del entorno y pulsar «A» para dar todo tipo de órdenes (hacer rappel, avanzar hacia cualquier punto visible del mapa, subir o bajar una escalera, etc). El control sobre nuestro personaje también ofrece una gran cantidad de posibilidades sin demasiadas complicaciones y, en muchos de los casos, las acciones fuera de lo normal (ocultarse tras un objeto, bajar por una cuerda, etc) se mostrarán desde una eficiente perspectiva en tercera persona. Con *COD 2* y *3* como únicos representantes dignos del género en **360**, **RS: Vegas** se convierte en la alternativa más realista para la consola de **Microsoft**.

game over

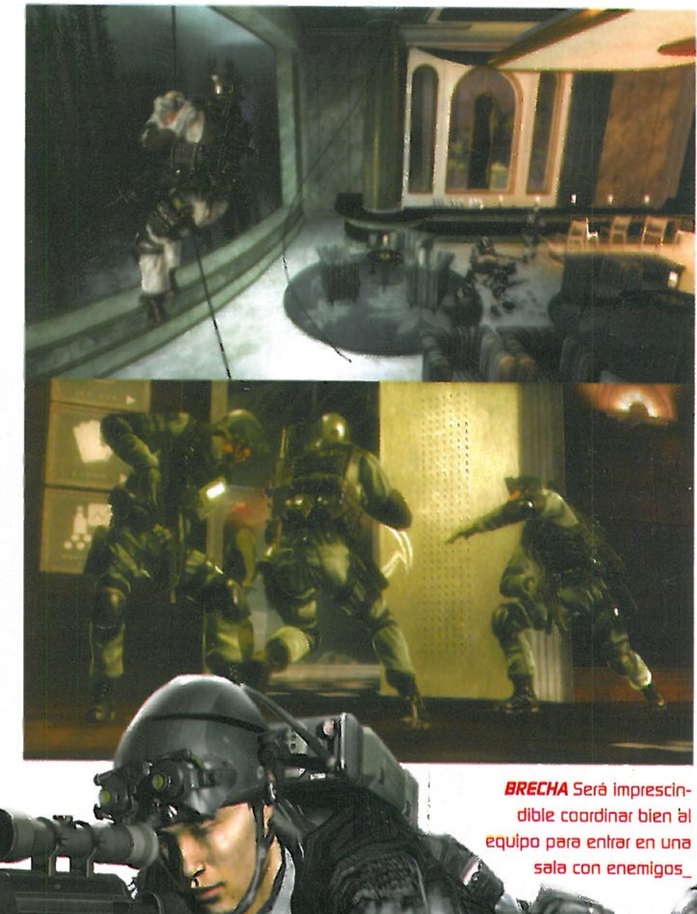
EN TRES PANTALLAS



VISIÓN TÉRMICA
Te ayudará a ver a través de granadas de humo_

¿QUIÉNES?
Una buena granada te abrirá todas las puertas_

LAS VEGAS
La ciudad está fielmente representada en el juego_



BRECHA Será imprescindible coordinar bien al equipo para entrar en una sala con enemigos_

CONCLUYENDO

A medio camino entre ***Ghost Recon: Advanced Warfighter*** y ***Splinter Cell: Double Agent***, **Vegas** ofrece una experiencia *shooter* de lo más tensa y realista, capaz de mantenerte pegado al mando durante las más de diez horas de juego que ofrece. Difícil, no apto para jugones de gatillo fácil, con un argumento creíble y una puesta en escena muy realista.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN




089
GLOBAL

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2

DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2

NARUTO ULTIMATE NINJA

DBZ BUDOKAI TENKAICHI

_BEN REILLY

EL PLANTEL COMPLETO DE LA POPULARÍSIMA BOLA DE DRAGÓN LLEGA A PS2 CON EL JUEGO DEFINITIVO INSPIRADO EN LA SAGA

El paso de *Budokai* a *Tenkaichi* supuso un salto de fe para la saga de *Dragon Ball*. La fórmula de las peleas en zonas cerradas daba lugar a enfrentamientos en emplazamientos abiertos. Un cambio que muchos no acogieron con gusto, pero tras él había un sistema de juego exigente pero adictivo, fiel a la espectacularidad de este veterano anime. Llega así *Tenkaichi 2*, que no es un *remake* del primer *Tenkaichi*, sino una versión definitiva que elimina los errores del pasado y a la vez implementa muchos aspectos, tirando la casa por la ventana. El Modo Aventura, por ejemplo, deja en pañales a cualquier antecesor: su desarrollo abarca toda la saga *Z* hasta su final no oficial en GT. Traducido: más de 50 horas, equiparable a un juego de rol. No es una comparación gratuita, ya que las mejoras y ataques permiten configurar a nuestro personaje favorito y compartirlo con otros amigos por medio de contraseñas. En este Modo Historia, hasta el más mínimo evento tiene su traslación fidedigna en forma de combate: por ejemplo, Goku es derrotado en su primera pelea contra Vegeta, y el torneo de Cel tiene el mismo y épico final que en el manga. Cientos de batallas que nos hacen protagonistas de la serie completa.

Por tanto, el número de personajes disponibles es gigantesco. Un total de 75. O 120, si se cuentan sus transformaciones. Se ha recurrido a todos los OVAs de la serie para no olvidarse de nadie, y desde Videl hasta el Abuelo Gohan o Cooler, todos los personajes aparecen en el juego, ya sea como participantes del gargantuesco Modo Historia o disponibles en los Modos Torneo o Versus. Destacables son el Modo de dos jugadores contra la consola





LA LEY DEL CAMEO Desde el OVA más ignoto hasta el episodio secreto que casi nadie vio: Tenkaichi 2 reúne al plantel más completo de la saga Z_

SIN ESCAPE La efectividad de los ataques a distancia se ve complementada con los combos «cologne pour homme»: en las distancias cortas se la juegan_

12+

_GÉNERO LUCHA ANIME ÉPICA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO / BANDAI
_DESARROLLADOR SPIKE
_DISTRIBUYE ATARI _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 5 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS / JAPONÉS
_WEB WWW.ATARI.COM/DRAGONBALLZ





PUÑOS Y CABEZA Unos escenarios tan vastos exigen no limitarse a aporrear botones, y buscar puntos débiles_



IMAGEN ESPECULAR La combinación de técnicas Cel Shading, el modelado y los efectos de sonido hacen de Tenkaichi 2 un calco perfecto del anime original_

o la vasta Enciclopedia con datos de todos los personajes.

El sistema de combate es una versión corregida y aumentada del anterior *Tenkaichi*, y recuerda al clásico *Virtual-on* de **Sega**. De nuevo se combina la acción física de los combates uno contra uno con la estrategia de vuelo en las grandes distancias. Se han potenciado ambos aspectos con el añadido de *Counters* y Teleportaciones, esenciales contra los ataques energéticos más poderosos, y que dotan de mayor emoción a las peleas, sobre todo las más arriesgadas, como la batalla en Namek de Goku contra Freezer. No se debe olvidar que la serie *Tenkaichi* no es un machacabotones, y en esta entrega el sistema de juego es más exigente, pero recompensa a aquellos que tengan paciencia para dominarlo. Fallos como los ataques imbatibles con impulso del primer *Tenkaichi* ya no tienen lugar, y se ha buscado un equilibrio en los ataques físicos. Todas las técnicas tienen validez en el combate, y el propio juego hace imposibles ciertas trampas, como repetir la misma técnica para ganar. Todo para revivir el anime. Para pulir aún más los enfrentamientos, **Tenkaichi 2** tiene un nivel de dificultad mucho más equilibrado, y cada personaje se corresponde con su nivel de poder original. Es decir: pese a lo emocionante que resulte, es prácticamente imposible ganar a Gogeta manejando a Krilin. Pero por intentarlo...

CON TENKAICHI 2 PROTAGONIZAREMOS TODA LA SAGA DBZ

Ofrecer 16 escenarios gigantescos con elementos destructibles vuelve a suponer una merma gráfica, aunque menos notable que en la entrega previa. Los personajes de **Tenkaichi 2**, sin ser comparables a los de *Budokai 3*, son más sólidos y definidos, con apariencia mutable según los daños sufridos. También las zonas de combate aparecen ligeramente mejoradas, aunque el premio es para las animaciones de combate, espectaculares sobre todo en los ataques finales. Lanzar la Bomba Universal es complicado, pero el resultado es gratificante para los sentidos. Tampoco hay queja del sonido, disponible tanto en inglés como en las superiores voces japonesas originales. Junto a ellas, un total de treinta temas musicales y los efectos sonoros clásicos. Cantidad y calidad para la despedida de *Dragon Ball* en la actual generación, creando de paso gran expectación para futuras entregas de la saga.

_game over



LUZ, FUEGO... ¡DESTRUCCIÓN! En Tenkaichi 2 se han aumentado los elementos destructibles en el escenario, para jolgorio nuestro y de los riñones del rival_

¡QUE TE DEJES GANAR, LECHES!

La fidelidad del Modo Historia es tal que, aunque ganemos a nuestro contrincante, el argumento respeta sus raíces y seremos derrotados si así ocurría en el manga original. Así que no os esforcéis demasiado contra Ginew o en la primera transformación de Boo...



CONCLUYENDO

Dragon Ball Z B. Tenkaichi 2 sigue la máxima de la saga desde el primer *Budokai*: ofrecer cada vez más al jugador. Está dirigido a los fanáticos de la serie, pero como son legión, es lógico el cuidado puesto en este producto, que ofrece unos combates repletos de posibilidades. **Tenkaichi 2** es, sin duda, el mejor juego que se haya creado basado en un anime.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





PSP

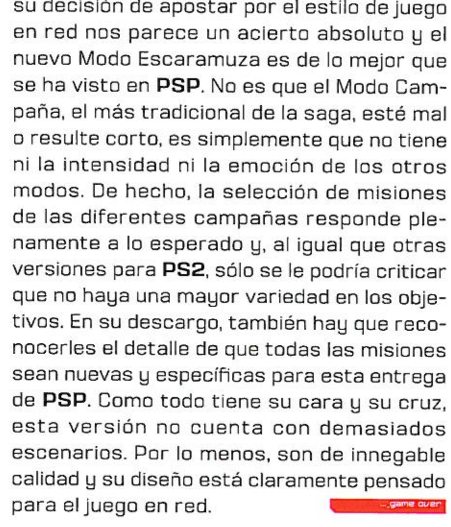
16+

_GÉNERO SHOOT'EM-UP BÉLICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR EAC FUSION
_DISTRIBUYE EA _JUGADORES 1-24
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ES.EA.COM

_DE LÚCAR

ELECTRONIC ARTS CONSIGUE SUPERAR CON NOTA EL DIFÍCIL RETO DE ADAPTAR UN JUEGO DE ESTAS CARACTERÍSTICAS A LOS ESCUETOS CONTROLES DE PSP

MEDAL OF HONOR HEROES

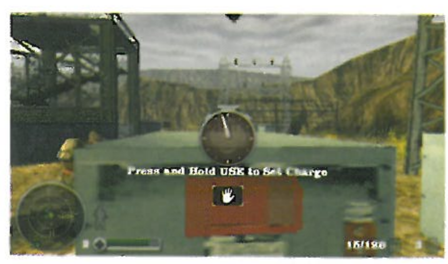


MEDAL OF HONOR HEROES
GUN SHOWDOWN
CODED ARMS

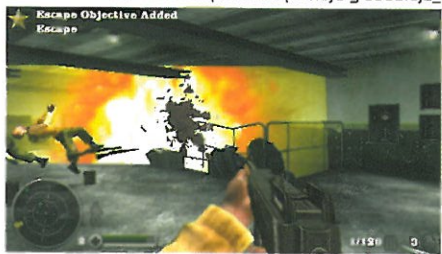
Como todos sabéis, algunos géneros resultan más apropiados para unas consolas que para otras. A veces se debe, simplemente, a las posibilidades que ofrece el mando y **PSP**, con sólo un control analógico, obliga a los programadores a dósis extra de imaginación en un *shooter* como el que nos ocupa. Controlar **Medal Of Honor Heroes** se hace un poco extraño al principio, pero termina por ser un completo acierto con tan sólo unas cuantas partidas. Aunque no sea tan manejable como los *Medal* de **PS2**, nos parece de lo más efectivo para **PSP**. Eso sí, aconsejamos que cada uno ajuste a su gusto la velocidad de giro, demasiado lenta inicialmente para un juego con tanta acción.

Resuelto el asunto más complicado, quedan otros no menos espinosos, pero también en ellos hay que reconocer el gran trabajo realizado por **EA**. Si hablamos de la jugabilidad, su decisión de apostar por el estilo de juego en red nos parece un acierto absoluto y el nuevo Modo Escaramuza es de lo mejor que se ha visto en **PSP**. No es que el Modo Campaña, el más tradicional de la saga, esté mal o resulte corto, es simplemente que no tiene ni la intensidad ni la emoción de los otros modos. De hecho, la selección de misiones de las diferentes campañas responde plenamente a lo esperado y, al igual que otras versiones para **PS2**, sólo se le podría criticar que no haya una mayor variedad en los objetivos. En su descargo, también hay que reconocerles el detalle de que todas las misiones sean nuevas y específicas para esta entrega de **PSP**. Como todo tiene su cara y su cruz, esta versión no cuenta con demasiados escenarios. Por lo menos, son de innegable calidad y su diseño está claramente pensado para el juego en red.

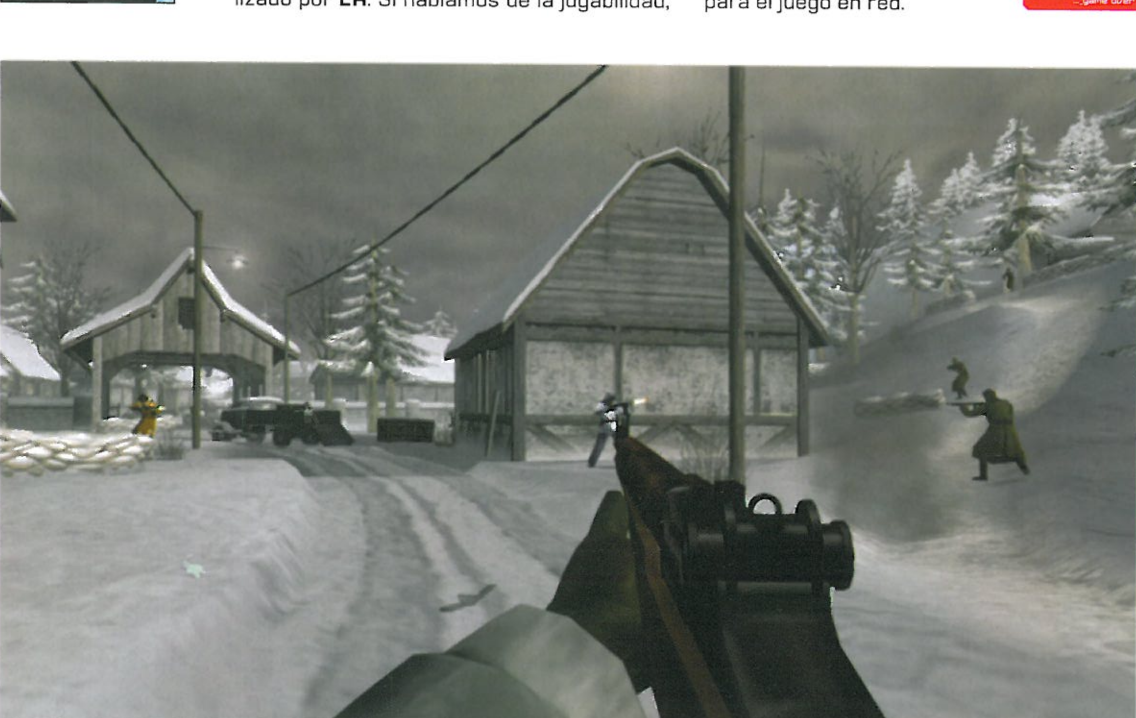
_game over



ACCIONES Serán casi siempre de espionaje y sabotaje_



COMPAÑEROS Son valientes pero con poca iniciativa_



MODO ESCARAMUZA Es, sin duda, lo más sorprendente de MOHH. Han logrado la jugabilidad y diversión de un gran shooter en red en un modo de juego individual. El ritmo es absolutamente frenético y podremos elegir desde el número de enemigos hasta la indumentaria y armamento_

EN TRES PANTALLAS



ESTÁS MUERTO
Los comienzos son duros, mejor empieza en dificultad fácil_

A LAS ARMAS
Las alemanas son muy buenas y rápidas, no dudes en usarlas_

OBJETIVOS
Objetivos primarios, obligados. Los secundarios, decisivos_

CONCLUYENDO

Medal Of Honor Heroes puede ser la referencia futura del género en **PSP**. Su apuesta decidida e imaginativa por el estilo de juego en red y multijugador lo convierten en uno de los más divertidos de la saga y, sobre todo, el formato más inteligente para la portátil de **Sony**. Hay algo de ***Medal Of Honor*** en su modo campaña, pero el resto del juego es totalmente novedoso.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





GLOBAL

DESCUENTO DE




5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CONSÍGUELO...

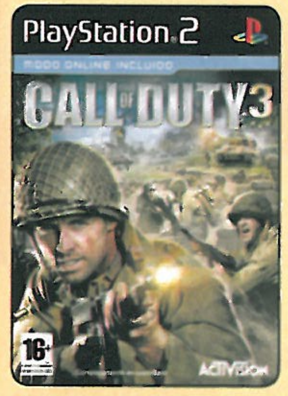
...POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: **GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.** En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

...EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS2

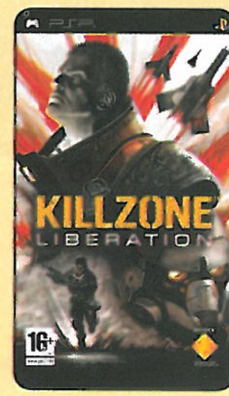


PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

PlayStation 2 — DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

PSP

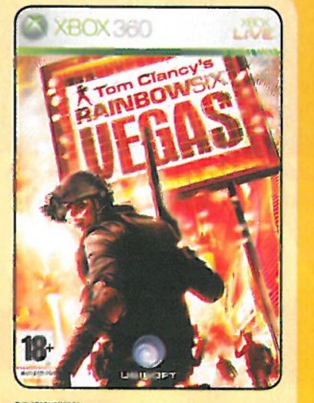


PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme **64,95 €**



PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme **64,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

- CALL OF DUTY 3 — AÑADIR AL PEDIDO
- DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 — AÑADIR AL PEDIDO
- KILLZONE LIBERATION — AÑADIR AL PEDIDO
- SONIC THE HEDGEHOG — AÑADIR AL PEDIDO
- RAINBOW SIX VEGAS — AÑADIR AL PEDIDO






NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2006







CUPÓN DE PEDIDO



TÍOS CON ARMADURA Son duros de pelar. La mejor elección para acabar con ellos es acercarse con la escopeta_







_CHIARAFAN

F.E.A.R.

UNA CONVERSIÓN DE PC A XBOX 360. UN JUEGO DE DISPAROS EN PRIMERA PERSONA. SÍ, OTRA VEZ. A MÍ NO ME DIGÁIS NADA...

Los dos *Call Of Duty*, *Prey*, *Quake 4* y alguno más son ejemplos de la tendencia que ya existía en la **Xbox** original de convertir los mayores éxitos del género de la acción en primera persona de **PC** a **360**. Ahora nos llega el último exponente, un título aparecido en los compatibles hace más o menos un año y que gozó de buenas críticas en todo el mundo, aunque finalmente esto no se tradujo en un éxito de ventas. En cualquier caso, hay que destacar que sus programadores originales, **Monolith Productions**, ya proporcionaron a los poseedores de la consola de **Microsoft** uno de los juegos más interesantes y personales del catálogo de lanzamiento: *Condemned*. Sin embargo, para este **F.E.A.R.** de **360** han dejado las labores de conversión en manos de **Day 1 Studios**, que ya demostraron su capacidad con las dos entregas de *MechWarrior*. Tras pasar unas cuantas horas con este *shooter* que tanto ha dado que hablar, nos preguntamos precisamente eso: ¿por qué ha dado tanto que hablar? Ni su apartado técnico es revolucionario, ni su historia logra sorprender, ni presenta una mecánica que no hayamos visto ya mil veces. Eso sí, lo que el juego hace bien es presentar la acción de una forma espectacular. Es como una película de **John Woo**: carente de toda profundidad pero con unos valores plásticos excepcionales.

La trama te pone en la piel de un miembro del equipo que da nombre al juego (*First Encounter Assault Recon*), encargado de investigar sucesos que se escapan de la normalidad y acabar con amenazas que quizás no sean de este mundo. El asunto es el siguiente: un científico loco y levemente caníbal se ha hecho con el control de un ejército de soldados clon y se ha atrincherado en una instalación con rehenes. Vamos, que la cosa está fea. Pero pronto descubrirás que puede ponerse peor, con la aparición de una misteriosa niña que pulula por los escenarios bañada en sangre y que tiene la molesta costumbre de incinerar a todo aquel que se acerca demasiado. Mediante golpes de efecto en forma de sustos visuales y auditivos el juego intenta crear una atmósfera acongojante y *silenthilliana*, pero no lo consigue ni de lejos, a no ser que la última película de terror que hayas visto sea

F.E.A.R. INTENTA ASUSTAR AL JUGADOR EMPLEANDO RECURSOS MUY USADOS EN FILMES DE TERROR RECIENTES COMO THE RING Y SIMILARES

F.E.A.R.

XBOX 360

18+

_GÉNERO SHOOTER ¿TERRORIFICO?
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SIERRA
_DESARROLLADOR DAY 1 STUDIOS
_DISTRIBUYE VIVENDI _JUGADORES 1-16
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.WHATISFEAR.COM



INTELIGENCIA ARTIFICIAL La de los enemigos es bastante elevada. Se cubrirán, pedirán refuerzos y te atacarán cuerpo a cuerpo si te acercas demasiado a ellos_



ENTORNOS POCO VARIADOS En su mayoría son instalaciones militares o industriales abandonadas. Hay que ver, con lo caro que está el suelo por estos lares..._

El Gabinete del Doctor Caligari. Algunos otros fallos en la ambientación son los escenarios y los enemigos en sí mismos: bien modelados ambos, pero repetitivos e impersonales. Por lo tanto, y puesto que los componentes de aventura o exploración son mínimos, y los puzzles se limitan a «*encuentra el interruptor que abre la puerta*», sólo te quedará la acción para justificar los setenta euros que cuesta el juego. Y la verdad es que acción hay, y a raudales. El rasgo más significativo de la misma es la capacidad del protagonista para ralentizar la acción a voluntad. De acuerdo, es algo que ya se ha visto mil veces, pero en **F.E.A.R.** está mejor llevado a la práctica que en cualquier otro juego, y los efectos gráficos que acompañan a esta habilidad son realmente espectaculares. Por lo demás, la elevada inteligencia artificial de los enemigos, su gran número y su mala leche y agresividad hacen que los tiroteos sean muy interesantes, algo a lo que contribuye también la variedad de armas, su contundencia y lo fenomenal que suenan. Las modalidades *on-line* para un máximo de 16 jugadores se muestran bastante más acertadas que el Modo Historia a la hora de atrapar al jugador, y con respecto a **PC** se han añadido algunas misiones de bonus, la verdad es que sin mucha miga tampoco. _game over



EN TRES PANTALLAS

LA NIÑA
Alma te dará algún buen susto durante la aventura_

SANGRE
Tu primer cadáver, chispas..._

COMPAÑEROS
Eres el miembro más joven de tu equipo_



EJERCITO DE CLONES El enemigo lo tiene a su disposición. Lástima que incluso su indumentaria sea idéntica. Se echa en falta más variedad_

CONCLUYENDO

Acción bien coreografiada y un robusto modo on-line es todo lo que ofrece un juego que intenta crear una atmósfera única y atractiva, pero que no acaba de conseguirlo. Espectacular al comienzo, pero pronto se vuelve repetitivo y convencional.


GRÁFICOS

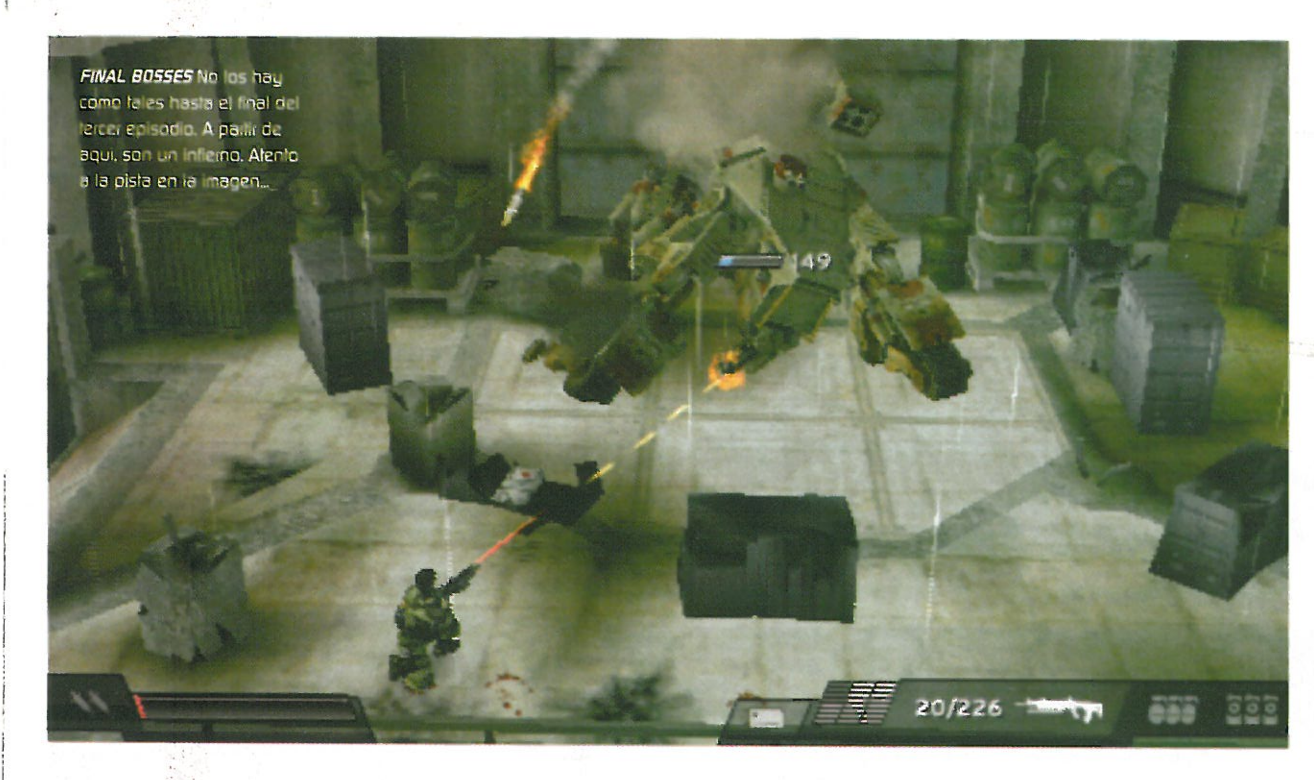

SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







FINAL BOSSES No los hay como tales hasta el final del tercer episodio. A partir de aquí, son un infierno. Atento a la pista en la imagen...





_STAN BY

KILLZONE: LIBERATION

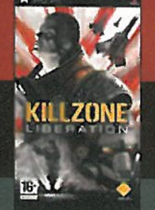
DEL SHOOTER FUTURISTA A LA ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS DESPIADADA

Guerrilla Games ha dado una sorpresa al abandonar la acción en primera persona con esta secuela de *Killzone*. **Liberation** se desmarca de lo que para muchos fue un juego poco más que decentito en un género tan manido, con una inteligencia artificial más bien tonta y pocos logros propios. La pregunta sería qué narices aporta este título a otro género que tampoco es precisamente una novedad: la acción en tercera persona.
En poquitas palabras y con contundencia, diríamos que uno de los mejores juegos que puede encontrarse acualmente en el catálogo de la portátil de **Sony**. Bien, sí, no es el logro del milenio. Pero, visto lo visto, podemos asegurar sin ruborizarnos que ***Killzone: Liberation*** exprime bien, pero que muy bien, las capacidades técnicas de **PSP**. Y no sólo para con gráficos o secuencias introductorias bellísimas – que también: la que arranca el juego, para cualquier aficionado a la ambientación bélico-apocalíptica, es apabullante-, sino dejándonos un juegazo de acción desafiante y muy bien equilibrado.
El punto de partida de ***Liberation*** es precisamente la conclusión del primer *Killzone*: después de que la facción humana de los ISA haya dado un duro golpe a los mutados Helghast en la batalla por el planeta Vektar, la guerra sigue lejos de concluir. Al artífice de la hazaña, de nombre Templar, se le encarga la protección de varios mandos militares ISA. Éstos serán convenientemente capturados, y aquél tendrá que introducirse tras las líneas enemigas en una larga e intensa operación de rescate. El protagonismo del primer *Killzone* se respeta, pues, en parte. Templar vuelve a ser el personaje principal, pero aquí ya no se tiene la perpetua compañía de un escuadrón, ni la posibilidad de elegir con qué personaje se juega. Distracciones las justas, aunque en algunas misiones, Rico, el chicarrón de gran ametralladora, acompaña a Templar.
El Modo Campaña del juego se divide en cuatro episodios, cada uno con cuatro fases. Conforme se superan niveles, el jugador desbloquea un nutrido arsenal, aunque durante la acción pueden encontrarse y usarse armas aún bloqueadas. Tenerlas en el arsenal sig-



HEREDERO DEL ESPÍRITU DE CONTRA, PERO DANDO MUCHO PESO A LA TÁCTICA





16+

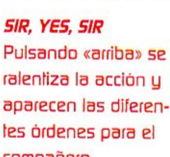
_GÉNERO ACCIÓN BÉLICO-APOCALÍPTICA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR GUERRILLA GAMES
_DISTRIBUYE SONY C.E. _JUGADORES 1-6
_MODOS DE JUEGO 4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.KILLZONE.COM

PSP



SONIDO Nos ha encantado que la banda sonora, de épica militarista, entre sólo en los momentos justos. El resto del tiempo únicamente escucharás disparos, lluvia, el motor de tu tanque..._





SIR, YES, SIR
Pulsando «arriba» se ralentiza la acción y aparecen las diferentes órdenes para el compañero_

nifica que pueden elegirse al comenzar la misión. Existen también una serie de mejoras que pueden seleccionarse también al principio de cada nivel. Pero éstas se desbloquean sudando la gota gorda en el Modo Desafío. *Liberation* brilla en la dinámica de juego. Frente a una dificultad en aumento progresivo que hará soltar maldiciones pero también gritos de satisfacción cuando se encuentra el maldito modo (o la maldita suerte) de acabar con ese grupo de Helghast, los controles se presentan sencillos y muy intuitivos. Por medio de muy pocos botones se tiene la sensación de poder hacer casi de todo: apuntar rápidamente a objetivos, lanzar granadas sobre blancos o sobre zonas, desarmar trampas, colocar minas... Templar es un todoterreno absolutamente letal. Además, la acción se ralentiza para poder dar órdenes al compañero con rapidez eficiente. Lo cual se convierte en una absoluta necesidad táctica por momentos. Pero lo realmente desafiante es la inteligencia artificial que ha logrado **Guerrilla** para los enemigos en ***Liberation***: estos Helghast son unos auténticos cabronazos. Se esconden, te rodean, esperan a que recargues y asomes la cabeza, y no parece que sigan un patrón cerrado. El uso adecuado de la cobertura, del escenario, la elección de las armas y, sobretodo, del momento, se convierten en el único salvavidas. _game over

EN TRES PANTALLAS

ESTO ES LA GUERRA
Sucia, despiadada, y llena de barro_

¡DADME TANQUES!
O hovercrafts acorazados, si veis que tal_

EL JETPACK
Casi, casi, como Michael Jackson en aquella gira_

CONCLUYENDO

Saber cuándo disparar, saber desde dónde y, más que nada, no tener miedo a hacerlo. ***Killzone Liberation*** presenta la acción sucia tras la líneas enemigas de forma absolutamente trepidante, con una dificultad bien medida y una resolución técnica de sobresaliente.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





FRIKIS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA, FANÁTICOS DEL «COSPLAY», COMPRADORES DE MUÑEQUITOS Y DEMÁS SERES SIN OFICIO NI BENEFICIO, VUESTRAS PLEGARIAS HAN SIDO ESCUCHADAS

_CHIARAFAN

NARUTO ULTIMATE NINJA

A lo mejor soy yo, pero me parece que a **Bandai** (ahora fusionada con **Namco**, aunque cuando este juego apareció en Japón la juguetera era aún independiente) le encanta versionar todo tipo de licencias de anime en cuanto tiene ocasión. Lo que ocurre es que a nuestro continente sólo llegan las más populares, como *Dragon Ball* o *Los Caballeros del Zodíaco*. *Naruto*, a pesar de ser tremendamente popular entre los aficionados al manga y el anime, no había sido emitido por televisión aún, así que el público general no conocía las andanzas de este joven ninja, rubio, no demasiado inteligente, de buen corazón y poco reflexivo. Pero esto ya ha sido solucionado,



REPONTE Durante los combates podrás recuperar vida y «chakra» gracias a los objetos que aparecen en el escenario_

100°

DRAGON BALL Z TENKAICHI 2

NARUTO ULTIMATE NINJA

SAINT SEIYA THE HADES

así que al fin se han decidido a traer la primera entrega de una saga que en Japón ya va por la tercera parte. Si funciona bien (apostamos a que sí), durante 2007 podrás ver las secuelas aparecer. Lo mejor que se puede decir de este título es que, pese a lo que ocurre con otros similares, no basa su atractivo únicamente en la licencia y en el material adicional, sino que presenta una jugabilidad atractiva incluso para los que no hayan oído hablar de la serie en su vida. Los programadores han optado por un estilo de lucha uno contra uno similar a lo visto en la saga *Smash Bros.* de **Nintendo**, aunque mucho más divertido, gracias a Dios. Es decir, combates en escenarios muy amplios, donde los dos personajes en liza se pueden alejar mucho el uno del otro, saltos estratosféricos, mucha rapidez de movimientos y, sobre todo, gran facilidad a la hora de realizar todos los movimientos. Nada de complicadas combinaciones de botones: ataque, salto, lanzamiento de objetos y poco más. Esto da como resultado un desarrollo frenético y ciertamente divertido, alejado de los tecnicismos de títulos como *Tekken* o *Virtua Fighter*, contra los que *Naruto UN* no pretende competir. La interacción con los entornos y el uso de todo tipo de objetos pueden decantar la balanza hacia un lado u otro, y además cada uno de los personajes (seis en un principio, más otros ocho que podrás ir desbloqueando a medida que avances) cuenta con un amplio repertorio de golpes propios muy bien reproducido. Además, como es norma de la casa en este tipo de lanzamientos, utilizando el poder interior (en este caso llamado «chakra») será posible desencadenar una espectacular secuencia cinemática en la que uno de los combatientes realiza un ataque de gran potencia. La pulsación de una serie de botones en el momento adecuado determinará si el ataque tiene éxito o no. Quizás no demasiado interactivo el asunto, pero no veas cómo vas a fardar cuando logres hacérselo a un amigo. En cuanto a posibilidades de juego, la producción de **Bandai Namco** está bien surtida. Además de contar con un Modo Historia con su propio argumento para cada luchador, existe una modalidad «Misión» con



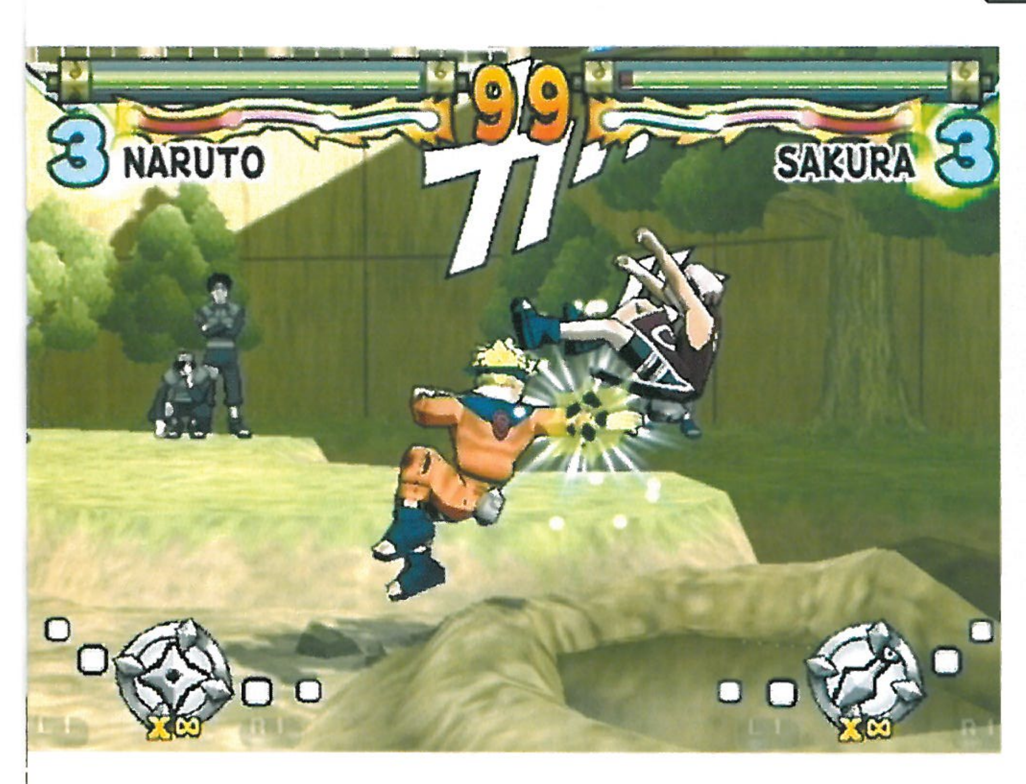
NARUTO Y SAKURA La relación de estos dos es complicada. Ella es la típica chica neurótica autosuficiente que luego pierde los papeles cuando se le cruza un malote como Sasuke_

SECUENCIAS Cada personaje emplea sus ataques más poderosos en espectaculares escenas, aunque la interactividad de las mismas no es muy grande_



12+

_GÉNERO LUCHA ANIME
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI NAMCO
_DESARROLLADOR CYBERCONNECT 2
_DISTRIBUYE ATARI _JUGADORES 2
_MODOS DE JUEGO 4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ES.ATARI.COM



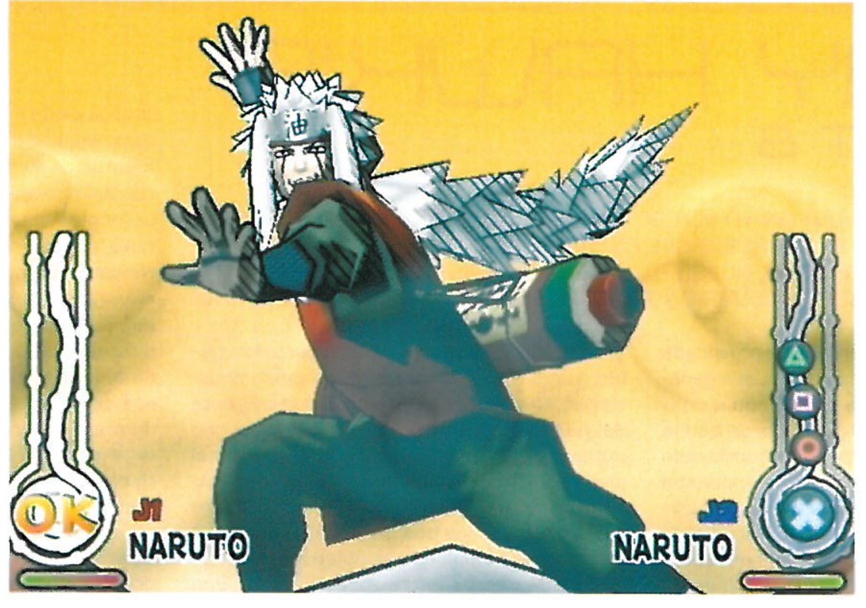
Me haré con todas las técnicas y las verdades de este mundo... Je, je, je...

TRAMAS Cada uno de los personajes cuenta con su propia historia, relatada a través de pantallas estáticas_

pequeñas pruebas de todo tipo a superar, el clásico *Versus* y una especie de tienda donde podrás conseguir todos esos extras que tanto valorarán los fans, como modelos de los personajes, voces y demás. Técnicamente, y pese a tratarse de un juego que cuenta ya con algunos añitos, presenta una reproducción muy fiel de las páginas del manga y un uso espectacular del cel-shading. Lo mismo ocurre con la banda sonora, muy acorde con lo que ocurre en pantalla y con las voces, extraídas directamente de la serie. Lo mejor de todo es que esto es sólo el principio, ya que las entregas que te esperan expanden el universo *Naruto* hasta límites insospechados. Pero sin duda se trata de un comienzo esperanzador.

_game over







SECUENCIAS
Se incluyen escenas de la serie de televisión_

DE COMPRAS
Gasta tu dinero en las máquinas de bolas_

ESCENARIOS
Tienen varios planos de acción_

CONCLUYENDO

Con esta producción se ha logrado combinar un desarrollo accesible a todo el mundo con una jugabilidad que podrán disfrutar los aficionados a los juegos de lucha y los casuales que se dejen seducir por la licencia que representa.



GRÁFICOS



SONIDO

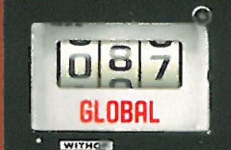


JUGABILIDAD



DURACIÓN



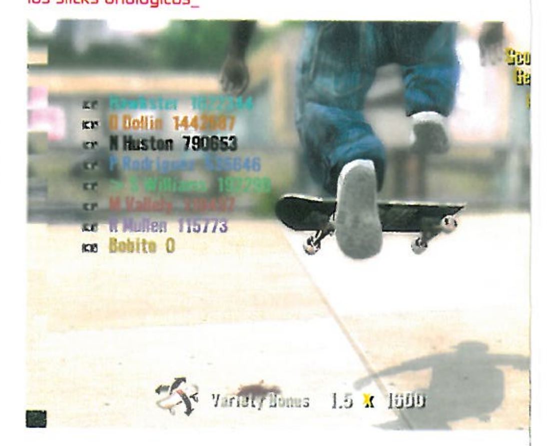


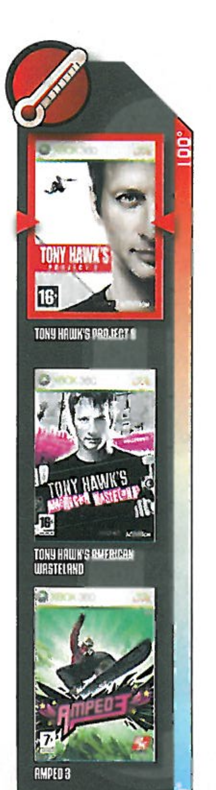


OBJETIVOS Cada personaje que te encuentres por la giantesca ciudad del juego te ofrecerá nuevas misiones_



NAIL THE TRICK Crea tu propia combinación utilizando los sticks analógicos_





_MELONGASOIL

TONY HAWK'S
PROJECT 8

NEVERSOFT AL FIN CREA UN TÍTULO DE LA SAGA PROTAGONIZADA POR TONY HAWK CON LA NUEVA GENERACIÓN DEL ENTRETENIMIENTO LÚDICO COMO BASE. CURIOSAMENTE, SU PRINCIPAL NOVEDAD, LA TÉCNICA NAIL THE TRICK, POCO TIENE QUE VER CON INMENSOS ESCENARIOS Y EFECTOS GRÁFICOS DE GRAN CALIDAD

Después de la indiferente reacción provocada por el primer *Tony Hawk's* para la nueva generación, **NeverSoft** se ha preparado a conciencia para ofrecer un título acorde con la potencia de **Xbox 360**. Para ello, han llevado a cabo una reestructuración que implicaba la creación de un estudio de captura movimientos exclusivo en su nuevo estudio de programación, algo que ha desembocado en la creación de nuevas animaciones y en un salto cualitativo en el motor gráfico en general con respecto a la anterior entrega aparecida para **Xbox 360**. Al igual que en el paso a la generación de 128 bits, los cambios en el área gráfica son mayores que en su apartado jugable, aunque no necesariamente más importantes. **Neversoft** ha hecho un uso correcto del *hardware* de **360**, sin alardes pero con suficientes detalles para demostrar que el juego ha sido diseñado con la nueva generación en mente. El juego se divide en 10 diferentes zonas a las que ganaremos acceso a medida que completemos objetivos. El juego carece de cargas entre zonas y, desde una localización más o menos alta, podremos ver toda la ciudad en pantalla, sin niebla ni zonas oscurecidas. En **360**, el *bump mapping* y los efectos de iluminación son, junto a las realistas animaciones de los *skaters*, lo mejor de un *engine* que podría haber sido más efectista, aunque suponemos que el esfuerzo de **Neversoft** era el de crear una inmensa ciudad «viva», con todo tipo de personas y vehículos que pululan por ella libremente. En **PS2**, las diferencias son básicamente de resolución, de elementos en pantalla y de *frame-rate*, que sufre algunos bajones en determinados momentos. Prácticamente todos los tipos de misiones de la saga están presentes en ***Project 8***: para llegar a estar entre los ocho primeros *skaters* del ranking (objetivo principal del juego), tendremos que completar cada objetivo que nos propongan los transeúntes, encontrar los famosos *gaps*, imitar las líneas de graffiti (realizando un truco específico sobre una pintada)... y además, en la mayoría de los casos, dispondremos de tres niveles de éxito para cada misión, ofreciendo una difi-

LA TÉCNICA NAIL THE TRICK ES LO MEJOR DE PROJECT 8

PS2 · XBOX 360



16+

_GÉNERO SIMULADOR DE SKATER MACARRA
_PAÍS EEUU _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR NEVERSOFT
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 2-8
_MODOS DE JUEGO MUCHOS _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.TONYHAWKSPROJECT8.COM

VERSIÓN PLAYSTATION 2

Creada por Shaba Games utilizando como base la versión para 360, este Tony Hawk's para 128 bits plantea el mismo desarrollo pero con unos gráficos mucho peores (como era de esperar). Su control se ha simplificado y facilitado para los no iniciados en el arte de la tabla.



BIEN, CIBERBIEN Y SUPERBIEN Cada objetivo tiene tres niveles de complejidad, algo perfecto para principantes de la tabla y expertos patinadores virtuales_





cultad variable para todo tipo de jugadores. Por supuesto, **Neversoft** no se ha olvidado de los objetivos clásicos, que arrancarán con un determinado personaje en cada una de las 10 zonas. El control de los *skaters* es similar al de anteriores entregas. De hecho, algo más simplificado para no tener que aprender cada truco de cada patinador, de modo que cualquiera que controle un poco los anteriores *Tony Hawk's* será capaz de jugar sin problemas con **Project 8**, aunque **Neversoft** se ha guardado un as bajo la manga... La novedad más espectacular de **Project 8** es la nueva técnica *Nail the Trick* (aquí lo han llamado «haz el truco»): salta, presiona los dos sticks analógicos hacia abajo y la cámara se ralentizará y enfocará los pies y la tabla de tu *skater*. Ahora y, durante unos valiosos segundos, cada *stick* analógico se convertirá en una de las piernas, dando infinitas posibilidades a los patinadores con más imaginación (y habilidad) del barrio. Al principio cuesta, pero tras unos minutos, serás capaz de encadenar esta técnica entre *flips*, *grabs* y *grinds* de una forma totalmente intuitiva. Si eres de los que gustan de explotar al máximo cada juego, te llevarás una desilusión con **Project 8**, ya que **Neversoft** ha eliminado el Modo de Creación de Truco, el de Creación de Parque y las posibilidades de personalización de tu *skater* han mermado considerablemente, haciendo fácil encontrar tu propio doble en una partida a través de **Xbox Live**. Y eso que en opciones para jugar a través de la red, la octava entrega de *Tony Hawk's* tampoco se queda corta, con juegos como *Trick Attack* o *Combo Mambo* para un máximo de 8 jugadores, en los que, por suerte, podremos utilizar la técnica *Nail the Trick* hasta la extenuación. Aunque se echa en falta un *engine* más espectacular, ahora sí que podemos decir que estamos ante la nueva generación de *Tony Hawk's*. _game over



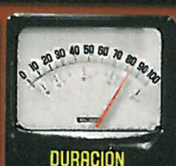
CONCLUYENDO

Neversoft entra en la nueva generación con un título creado especialmente para **360** cuya principal característica radica en su jugabilidad y no en sus gráficos.


GRÁFICOS

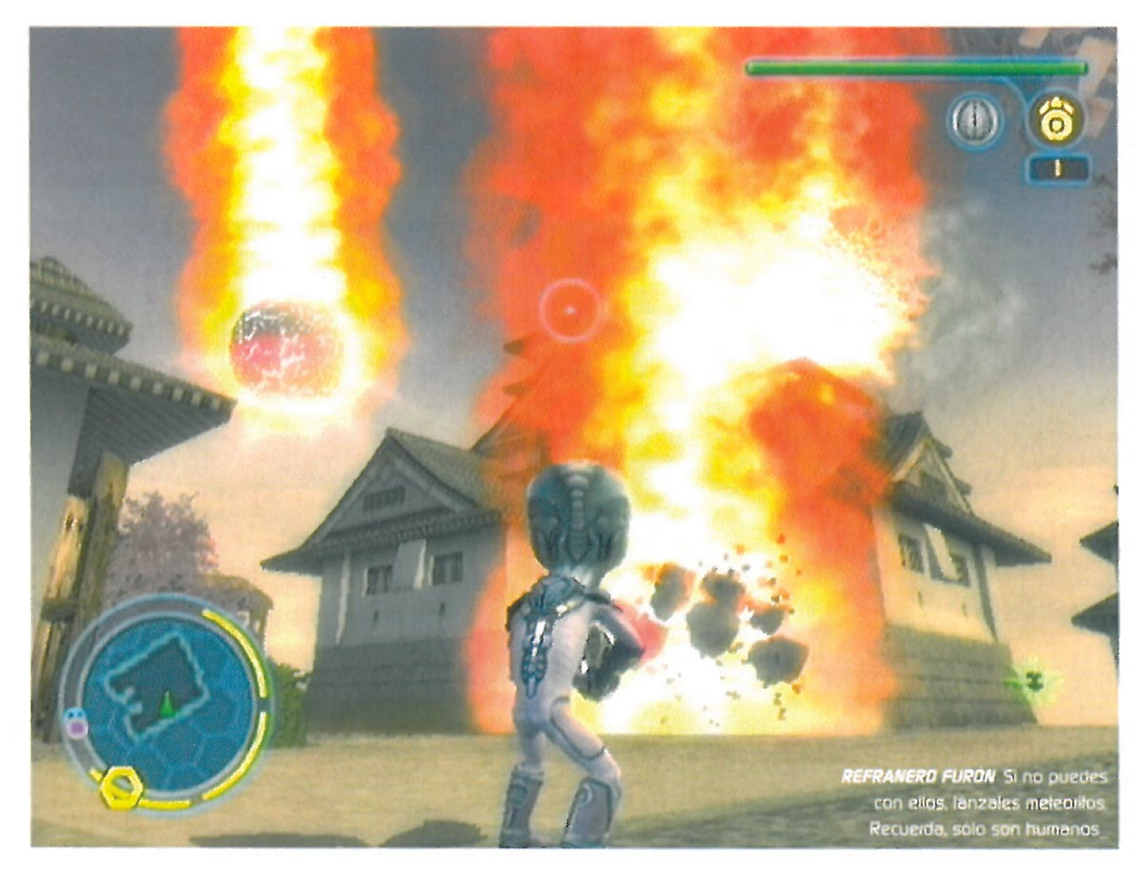

SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

PS2


XBOX 360



REFRANERO FURÓN Si no puedes con ellos, lánzales meteoritos. Recuerda, solo son humanos_


KIT, VEN A BUSCARME Hay varias zonas de aterrizaje en cada mapa, desde las que llamar al platillo para salir a pasear_



_POR STAN BY

DESTROY ALL HUMANS! 2

HAN PASADO DIEZ AÑOS DESDE EL ÚLTIMO INTENTO DE CRYPTO DE CONQUISTAR LA TIERRA. ¿PUEDE ALGO SER PEOR QUE UN ALIENÍGENA GENOCIDA? SÍ, LOS AÑOS SESENTA...

Flower power, pensamiento trascendental, LSD por todos lados, y Crypto, el alienígena furón protagonista de *Destroy All Humans!*, camuflado entre los humanos como Presidente de los Estados Unidos de América. Hasta que la KGB descubre el pastel, vuela su nave nodriza y arruina su disfraz. Ríete tú de paranoias anti-comunistas...

¿HAZ EL AMOR Y NO LA GUERRA? ¿POR QUÉ?

Éste es el punto de partida de **Destroy All Humans! 2**. Y si aquel primero destacaba principalmente por el repaso a los lugares comunes de la ciencia-ficción más clásica y el cine de invasiones de los 50, así como por la masacre sin compasión de toda una serie de clichés de los años dorados americanos (y de humanos, claro), en esta segunda parte la cosa cambia un poco. Con su ambientación sesentera, **Destroy All Humans! 2** descarga sus andanadas de sarcasmo directamente contra lo absurdo de una época cuyo fenómeno cultural más importante se basa en la intoxicación lisérgica continuada, el culto al vello corporal y el amor libre. Más o menos. En esta época de confusión y cambio de valores es cuando la KGB, usando a Crypto como catalizador, decide poner en marcha su «revolución», que nunca quedará suficientemente claro si es en realidad un plan de dominación o liberación. Da igual. Lo importante es que Crypto se ve obligado a recorrer diversas partes del mundo (EE.UU., Inglaterra, un trasunto de Japón...) en un intento algo difuso de frustración de planes comunistas y/o sometimiento terrestre. Nuevamente, tampoco importa demasiado, ya que no impide que en **DAH!2** destaque un guión exquisito, con unas cantidades de humor bien formulado y mejor dirigido de lo que ya quisieran otros títulos de éste y otros medios. Lo curioso es que será un juego que calará en una pequeña porción del público, cuando es capaz de sacar enteros a otros títulos que publicitan lo que, precisamente, no tienen: argumentos bien conducidos y diversión a raudales. De esto último, por si no hubiera quedado claro, esta secuela va sobrada.

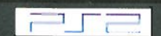
RAYOS, PLATILLOS Y METEORITOS

Destroy All Humans! 2 ofrece dosis gargantuescas de acción descacharrante. Aquí el héroe (vale, antihéroe) es un extraterrestre con una socarronería directamente proporcional a su falta de respeto por la vida humana. En el juego, mejor articulado que su predecesor, Crypto tendrá que ir superando una serie de misiones en las que la acción desmesurada – con leves dosis de sigilo – será la absoluta protagonista. A su disposición tiene un arsenal abundante de armas y mejoras que irá desbloqueando o comprando a lo largo de la historia. Para esto último necesitará Células Furotech que, además de encontrarse escondidas en los diferentes escenarios, se reciben como pago al completar misiones. Por ello, el juego cuenta con



16+

_GENERO ACCIÓN LIBRE FROM OUTER SPACE
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA THQ
_DESARROLLADOR PANDEMIC STUDIOS
_DISTRIBUYE THQ _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 1 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.DESTROYALLHUMANSGAME.COM





LONDON CALLING Ni un sólo icono cultural está a salvo de Crypto. Acabáramos_





EN TRES PANTALLAS

AMOR LIBRE
Son tontos, estos humanos. Y fácilmente hipnotizables_

ABDUCCIONES 2X1
Nos gusta coleccionar ninjas. Y hacer mezclitas genéticas_

DE USAR Y TIRAR
Más efectivo que los ultracuerpos. Y un poco travestido_

una serie de misiones secundarias: los Trabajitos y las del Culto a Arkvoodle, en las que el objetivo es extender la adoración al hilarante dios furón entre los humanos. Todas están perfectamente integradas en la trama principal, y son vitales para conseguir ese puñado de células extra que proporcionará a Crypto algunas de las armas más brutas del panorama: el clásico Desintegrador de cinematográficos efectos, el Dislocador (cuyos discos levantan y zarandean cualquier objeto o persona, por grande que sea) o el Meteorito (sí, consiste en lanzar un enorme meteorito contra el objetivo seleccionado... es maravilloso). Si a esto añadimos el platillo volante y su intensa capacidad destructora, la telequinesia (con extracción directa de cerebros incluida), y que los escenarios de recorrido libre son también de destrucción libre - edificios inclusive -, a cualquier aficionado a los apocalipsis del espacio exterior se le debería estar haciendo la boca agua. Y esto no es todo: para desentrañar los misterios de la ofensiva comunista, Crypto deberá hacerse pasar a veces por humano. En una de las artimañas del juego más espectaculares, podrá robar cuerpos y usarlos hasta que se agoten, leer mentes e hipnotizar a otros humanos. Todo esto, lejos de ser meros fuegos de artificio, elevan los recursos del jugador a la hora de enfrentarse a la incesante acción de la que presume el juego, convirtiéndolo en uno de los productos más divertidos, a varios niveles, del mercado.

_game over

CONCLUYENDO

Gráficamente, ***Destroy All Humans! 2*** puede no estar tan bien resuelto como en cuestiones de mecánica y posibilidad de acción, pero la honestidad de su oferta y el humor con que se presenta, lo convierten en una notable delicia.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





GLOBAL

PS2

16+

_GÉNERO DISPAROS EN 3ª PERSONA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB NA.SQUARE-ENIX.COM/DCFF7

PASADO TENEBROSO, ACTITUD CHULESCA Y CAPA IGUAL DE CHULA SON LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE VINCENT VALENTINE

_CHIARAFAN



VISIÓN El sistema de cámaras no es el más efectivo que hemos visto.





DÉBILES Los enemigos suelen ofrecer poca resistencia a ser eliminados_

LAS ARMAS DE VINCENT Podrán ser mejoradas a medida que avances, pero al final siempre acabarás usando la más básica de todas_





DIRGE OF CERBERUS
FINAL FANTASY VII

Que **Square Enix** es la reina de los juegos de rol japoneses nadie lo duda; cada uno de sus lanzamientos en este género se convierte en todo un acontecimiento. Pero cuando se aventura en otros territorios, la cosa cambia. ¿Alguien recuerda *Driving Emotion*, uno de los primeros títulos de conducción de **PS2**? Pues es un buen ejemplo. El que nos ocupa, lamentablemente, es otro. **Dirge Of Cerberus** es parte de la compilación *Final Fantasy VII*, una serie de productos creados para conmemorar el clásico de **PSone**. En esta ocasión se ha cogido a uno de sus personajes más interesantes y se le ha rodeado de un desarrollo de acción en tercera persona. A lo largo de escenarios bastante lineales y sosos, sin lugar para la exploración o la interacción con otros personajes, el protagonista tendrá que acabar a tiros con infinitas oleadas de enemigos algo tontos mediante un sistema de puntería semi-automático. El problema es que la acción no resulta particularmente interesante ni divertida, y apenas existen más elementos en el juego que apoyen este avance. Eso sí, las secuencias de vídeo son de las más impresionantes que se han visto en la consola. Algo es algo. _game over

CONCLUYENDO

No se trata de un juego rematadamente malo, pero dentro del género de acción hay ofertas mucho mejores. Recomendable sólo para los muy fanáticos de la saga *Final Fantasy*, aunque su desarrollo no tenga mucho que ver con ellos.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





Nintendo y Superjuegos Xtreme quieren que lleves tu música favorita a todas partes. Si quieres ser el afortunado ganador de 1 Nintendo DS Lite + 1 Nintendo MP3 Player o conseguir uno de los 10 segundos premios compuestos por 1 Nintendo MP3 Player, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de diciembre de 2006.



*

REGALAMOS

1 nintendo ds lite + nintendo mp3 player

REGALAMOS

10 nintendo mp3 player



¿Qué tipo de tarjetas utiliza el MP3 Player de Nintendo?
A) SD Card B) Megapower RS C) African Express

* La tarjeta SD no está incluida









CONCURSO NINTENDO

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra mp3sj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: mp3sj A

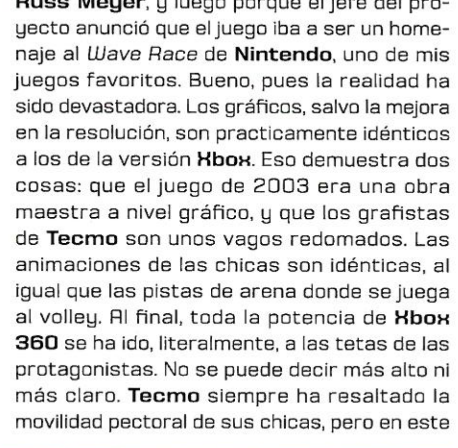
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de diciembre de 2006.

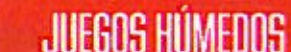
LAS NEUMÁTICAS CHICAS DE DEAD OR ALIVE REGRESAN A LA ISLA DE ZACK PARA VOLVER A DESAFIAR A LAS LEYES DE LA GRAVEDAD CON BIKINIS MICROSCÓPICOS, MIENTRAS PARTICIPAN EN TODO TIPO DE EVENTOS TORRIDO-DEPORTIVOS. ESTAMOS EN INVIERNO, PERO TE GARANTIZO QUE SUDARÁS MÁS QUE EN EL MES DE AGOSTO

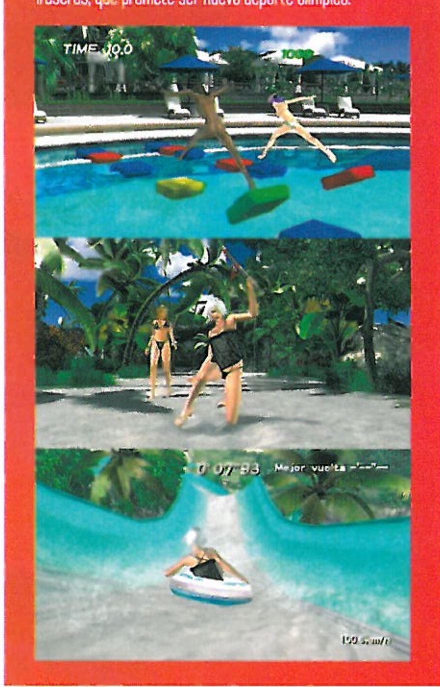
_NEMESIS

DEAD OR ALIVE XTREME 2

Cuando llegó a Europa en 2003, mucha gente tachó a **DOA Xtreme Volleyball** de ser un simple desfile de pechugonas, lo cual fue francamente injusto. Tras su apariencia de calenturiento simulador de volley playero se escondía en realidad un juego de interacción social, al estilo de los *Tokimeki Memorial* de **Konami**. Lo importante de aquel juego no era ganar partidos, sino conquistar a la compañera de equipo con regalitos, estudiar la psicología de cada personaje hasta convencerla de que aceptara los imposibles bikinis de Lisa. No me importa reconocer que me lo pasé en grande con aquel juego, y albergaba grandes esperanzas ante esta secuela. Primero, porque la potencia gráfica de **Xbox 360** augura un desfile de curvas digno de una película de **Russ Meyer**, y luego porque el jefe del proyecto anunció que el juego iba a ser un homenaje al *Wave Race* de **Nintendo**, uno de mis juegos favoritos. Bueno, pues la realidad ha sido devastadora. Los gráficos, salvo la mejora en la resolución, son practicamente idénticos a los de la versión **Xbox**. Eso demuestra dos cosas: que el juego de 2003 era una obra maestra a nivel gráfico, y que los grafistas de **Tecmo** son unos vagos redomados. Las animaciones de las chicas son idénticas, al igual que las pistas de arena donde se juega al volley. Al final, toda la potencia de **Xbox 360** se ha ido, literalmente, a las tetas de las protagonistas. No se puede decir más alto ni más claro. **Tecmo** siempre ha resaltado la movilidad pectoral de sus chicas, pero en este







JUEGOS HÚMEDOS

Además del salto de colchonetas del primera DOAX (aquí convertido en un duelo para dos), esta secuela incorpora nuevos minijuegos, como Atrapar la Bandera, un tobogán acuático, Tirar de la Cuerda o el indescriptible Duelo de Traseros, que promete ser nuevo deporte olímpico.

100°

DEAD OR ALIVE XTREME 2

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

RUMBLE ROSES XX

0°



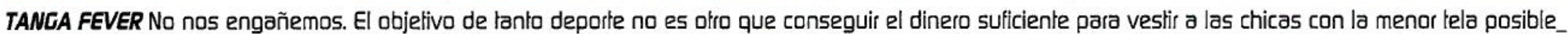
SLURP, SLURP... La verdad, sigo sin explicarme porque tachan a Tecmo de usar erotismo barato en este juego...



VAYA TINAJAS Tina vuelve a demostrar su poderío con bikinis muy arriesgados_







TANGA FEVER No nos engañemos. El objetivo de tanto deporte no es otro que conseguir el dinero suficiente para vestir a las chicas con la menor tela posible_

XBOX 360



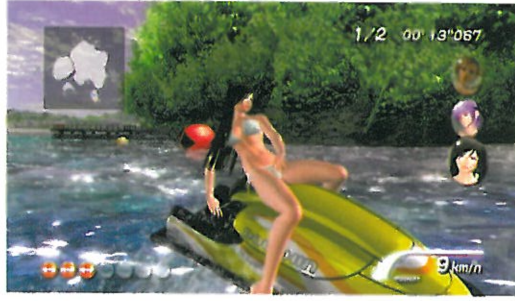
12+

_GÉNERO SIMULADOR DE PIN-UP DEPORTISTA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA TECMO
_DESARROLLADOR TECMO
_DISTRIBUYE MICROSOFT _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 1 _ONLINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS/JAPONÉS
_WEB WWW.TECMO.COM

VESTIDAS PARA REMATAR
El tanga no parece incomodar a las chicas a la hora de ejecutar los mates más demoledores durante los partidos de volley playa_







PA'CHULA, YO
Como en Wave Race, podrás hacer todo tipo de acrobacias sobre la moto de agua, sin soltar el acelerador_



juego ya resulta exagerado, hasta mareante. Sólo necesitas conectar tu iPod a la **360** y poner el *Bamboleo* de los **Gipsy Kings** para culminar la fiesta. La mecánica central no ha variado un ápice. Tu misión es pasar 14 días en la Isla, controlando a la chica de tu elección (de entre 9), y comprándole bikinis con el dinero ganado en los partidos de volley playa. Las otras chicas poseen una notable inteligencia artificial, y te lo pondrán realmente difícil para que te ganes su simpatía y formen equipo contigo. Además de las mencionadas carreras en motos de agua (acrobacias incluidas), **Tecmo** ha incorporado nuevos minijuegos y ha convertido el salto en colchonetas en una competición. Hay un casino con póquer, blackjack y tragaperras, y tienes la posibilidad de comprar una cámara de fotos para inmortalizar a las chicas en todo tipo de poses sensuales. En cuanto a **Xbox Live**, permite descargar contenido (suponemos que ofrecerán bikinis aun más pequeños), y jugar contra otros usuarios al volley y las motos de agua. **DOA Xtreme 2** está lejos de ser lo que esperábamos, pero seguro que se venderá como rosquillas. Adivina por qué...

_game over

CONCLUYENDO

Descubre al **Hugh Hefner** que hay en ti con este húmedo juego. Es una lástima que al final haya resultado ser una versión mejorada de aquella obra maestra de **Xbox**. Si no eres demasiado exigente, al menos te aliviará las solitarias noches de invierno. Eso sí, recuerda que en la vida real no puedes regalar un bikini a una desconocida.


GRÁFICOS

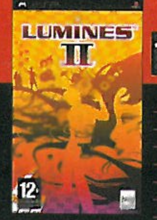

SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







12+

_GENERO PUZZLE SINESTESICO
_PAIS JAPON _COMPAÑIA BUENAVISTA GAMES
_DESARROLLADOR Q ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE ATARI IBERICA _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 7 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLES
_WEB WWW.LUMINES2THEGAME.COM/SPAIN.PHP

_EVIL PRINCESS

LA PRIMERA ENTREGA NOS CONQUISTÓ PERO... ¿PUEDE INNOVAR LA SECUELA DE UN PUZZLE?

LUMINES II

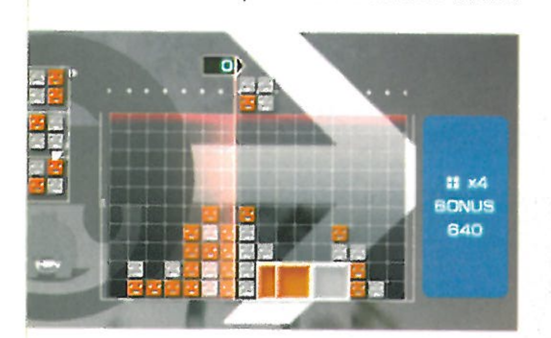
Del mismo modo que aún queda gente que se sigue refiriendo a los shooters en primera persona como «*juegos tipo Doom*», también hay quien es incapaz de pensar en un (buen) título de puzzle más allá de *Tetris*. Que **Pajitnov** creó una obra maestra es algo indiscutible, pero eso no quiere decir que con él este género (denostado entre muchos *hardcore gamers*) tocara techo. Y si no, que se lo pregunten a **Tetsuya Mizuguchi**, responsable del original *Meteos* para **Nintendo DS** y del primer *Lumines*, una auténtica joya que acompañó a la portátil de **Sony** en su lanzamiento.
Y si innovar en un juego de puzzle ya se antojaba difícil de por sí, hacerlo en la secuela de uno de ellos podría considerarse misión casi imposible. Al menos cuando no se es un genio. Y es que aunque a priori pudiera parecer que la única novedad de **Lumines II** fuera la inclusión de *video-clips*, basta profundizar un poco en cada uno de sus modos de juego para comprobar que aporta mucho más. El Modo Puzzle mantiene intacta la (endiabladamente adictiva) mecánica del original, pero presenta tres niveles de dificultad cada uno con sus propias skins.
Además, al Modo Rompecocos (que consiste en ir formando con piezas las figuras propuestas) se incorporan cincuenta misiones, tales como llenar el panel de piezas o hacer desaparecer todos los bloques en un tiempo determinado o calculando los movimientos exactos.
Aún uniendo todo al secuenciador y a la posibilidad de crear tu propia partida con diez de tus skins desbloqueadas, puede que no justifique la compra de este título si tienes el primero. Pero si no te hiciste con él y te gustan este tipo de juegos, ten por seguro que lo necesitas. Y olvídate de los demás.

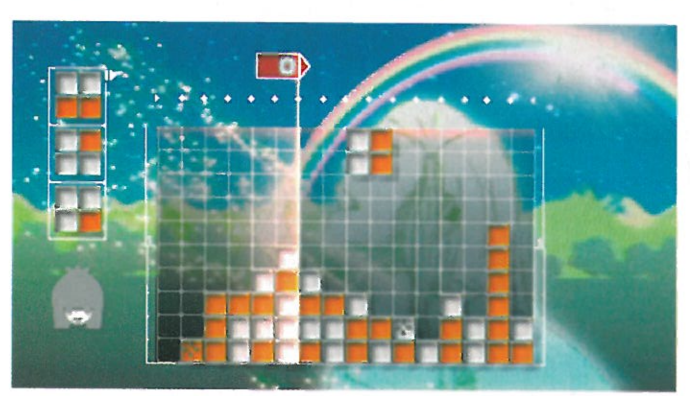
_game over



SECUENCIADOR ¿Crees tener el talento musical de John Tones? Pues crea tu propia melodía y juega con ella de fondo_







MIZUGUCHI Es un tío tan creativo que hasta se ha sacado de la manga este video-clip para la canción Heavenly Star, creada en exclusiva para el juego_

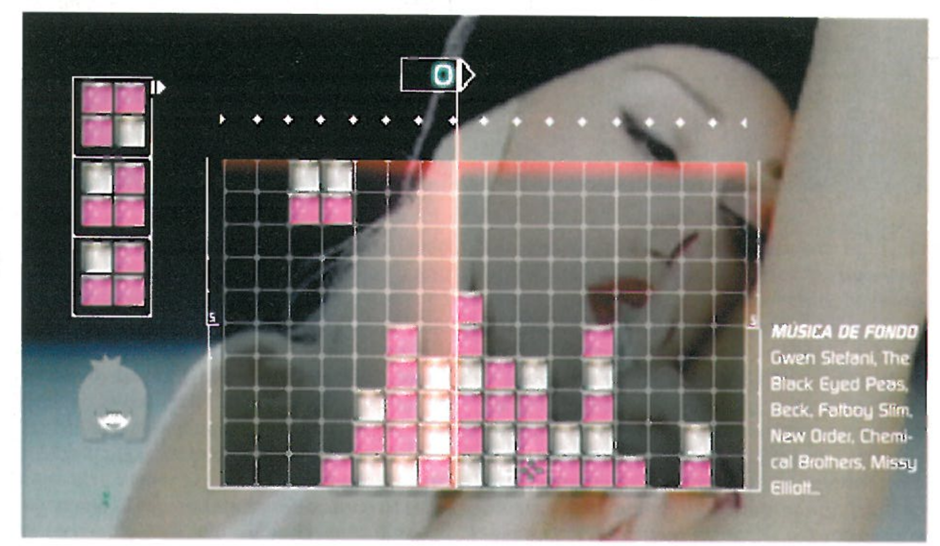
EN TRES PANTALLAS



PUZZLE
Lo que viene siendo borrar cuadraditos sin parar_

PASATIEMPOS
Crea figuras o completa niveles cumpliendo las restricciones_

COMPETICIÓN
Midete ante otro jugador humano o manejado por la CPU_



MUSICA DE FONDO Gwen Stefani, The Black Eyed Peas, Beck, Fatboy Slim, New Order, Chemical Brothers, Missy Elliott_

CONCLUYENDO

He tratado de ser todo lo imparcial que me permite mi fascinación por los juegos de puzzle en general y los de **Tetsuya Mizuguchi** en particular y, he de decir, que aún dejándola de lado, este juego merece la pena y mucho. Hubiese sido fácil añadir cuatro detalles y aprovechar el tirón de un nombre, pero ***Lumines II*** incluye más opciones de las que serás capaz de disfrutar.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACION

PSP

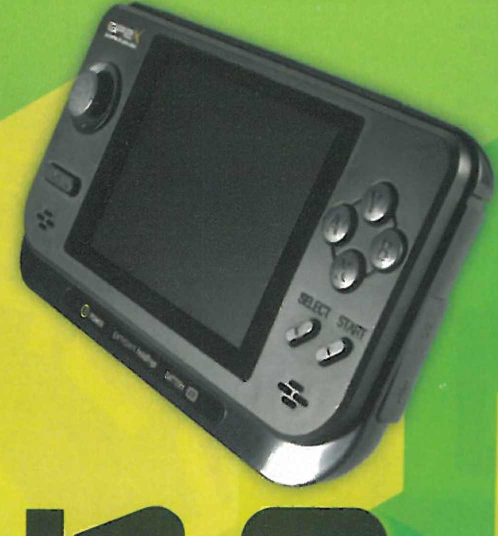


GLOBAL



REGALAMOS 15 CONSOLAS GP2X

Hardcore-gamer.net y Superjuegos Xtreme quieren que seas uno de los pocos privilegiados en tener una consola portátil GP2X. Si quieres ser uno de los cinco afortunados ganadores de 1 GP2X + 5 accesorios oficiales o conseguir uno de los 10 segundos premios compuestos por 1 consola GP2X, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de diciembre de 2006.



¡10 GP2X!



FUNDA PROTECTORA OFICIAL PARA GP2X



ADAPTADOR DE CORRIENTE OFICIAL PARA GP2X

FILTRO PROTECTOR DE PANTALLA OFICIAL PARA GP2X







CABLE TV OFICIAL PARA GP2X

CORREA OFICIAL PARA GP2X





¡5 GP2X + ACCESORIOS!



¿En qué país ha sido creada la consola portátil GP2X?

A) Corea B) Suiza C) España



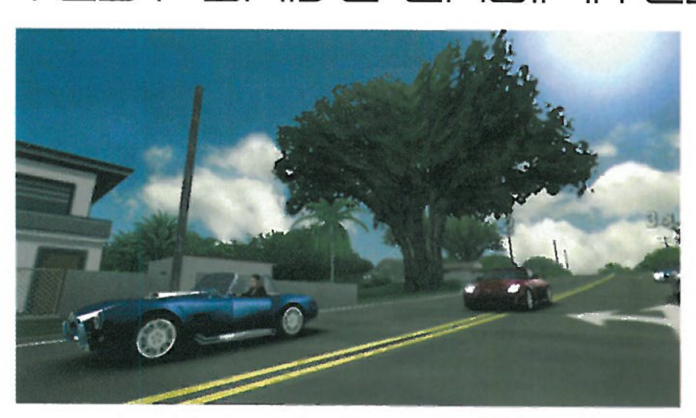


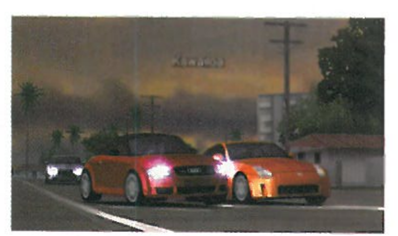


CONCURSO HARDCORE-GAMER

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra gp2xsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: gp2xsj A

TEST DRIVE UNLIMITED

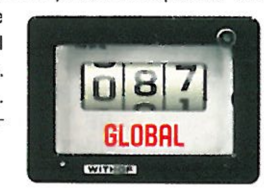




DUROS RIVALES
No se cortan nada y son de lo más brutos que podemos recordar. Si pueden sacarte de la carretera no lo dudarán ni un solo instante_

Después de ver la versión de **Xbox 360** de ***Test Drive Unlimited***, más de uno nos pensamos que el resto de entregas, entre ellas esta de **PSP**, serían de relleno y más bien flojas. Grave error. Al menos en PSP han realizado un verdadero alarde imaginativo y presentan un juego de coches con una enorme calidad gráfica y una mecánica de juego muy atractiva. La mecánica de las carreras, los duelos, el gigantesco mapeado de Hawai, los alucinantes coches y, sobre todo, la excelente jugabilidad que vimos en **360** han sido trasladados a **PSP** de manera muy convincente. Es tan bueno, que la única crítica que le podemos hacer es que las órdenes del navegador son demasiado tardías para la tremenda velocidad de las carreras. Por lo demás, sólo podemos aplaudir un trabajo en que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Es el rival a batir... junto a *Need For Speed Carbono.*

_game over





_GÉNERO **CONDUCCIÓN**
_COMPAÑÍA **ATARI**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ES.ATARI.COM**



AL IGUAL QUE OCURRIÓ CON PS2, LOS JUEGOS DE CONDUCCIÓN AMENAZAN CON SER EL GÉNERO MÁS PROLÍFICO TAMBIÉN EN PSP. AQUÍ TENÉIS CUATRO MUESTRAS.

_DE LÚCAR

FORD STREET RACING L.A. DUEL

Los que conozcan un poco la trayectoria de esta saga, saben que es un juego de coches correcto, con una estructura elemental, unos gráficos aparentes y una mecánica de juego tan simple como lo es correr y correr. Pues en esa misma línea se mantienen y sólo podemos reseñar como novedoso el hecho de incluir algunos coches y características exclusivas para **PSP** y una mayor variedad de tipos o en los objetivos de las carreras. Así, en unas habrá que ganar simplemente, en otras alcanzar a otros coches que parten con unos metros de ventaja... o adelantar 25 coches antes de que se agoten el tiempo o las vueltas. En este sentido, ***Ford Street Racing L.A. Duel*** es bastante más entretenido que cualquiera de sus antecesores. También es mucho más tramposo... casi tanto como esos rivales en los arcades que aparecen como surgidos de la nada para ganarte. Por suerte, también podremos hacer los mismo y remontar en una sola buena vuelta. No es nada real pero sí muy emocionante.

_game over

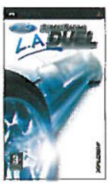






¡TRAMPA!
Aunque hayas hecho una carrera penosa, no desesperes y sigue luchando. Para bien o para mal, todo se decide casi siempre en la última vuelta_

_GÉNERO **CONDUCCIÓN**
_COMPAÑÍA **XPLOSIV**
_JUGADORES **1-6**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **NO**
_WEB **WWW.XPLOSIV.NET**





_GÉNERO **CONDUCCIÓN**
_COMPAÑÍA **MIDWAY**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**

L.A. RUSH

Los que recuerden este título por su paso por recreativa y, porteriormente, por su conversión a consola, que olviden por completo aquel concepto de juego porque **L.A. Rush** ya no tiene nada que ver con el arcade. Ahora, y creemos que ha ganado muchísimo con el cambio, se parece escandalosamente a juegos como *Midnight Club* o, incluso, a *Need For Speed*. Más o menos es sencillo de imaginar: carreras callejeras, apuestas ilegales, tuning, hip-hop... y una recreación bastante sorprendente y creíble de las calles de Los Ángeles. La beta nos asustó un poco a nivel gráfico, que más de uno bautizó como *«el Test Drive del Nuevo Milenio»*, pero la versión final no está nada mal. En definitiva, una historia actual, total libertad de movimientos, un GPS de lo más completito, una banda sonora potente, daños en los vehículos, persecuciones policiales y retos de habilidad... eso es ahora **L.A. Rush**.

_game over







EL GPS Podremos localizar fácilmente las carreras y demás lugares dignos de interés en el inmenso mapa de la ciudad de Los Ángeles. Otro detalle importante de esta ayuda extra, sobre todo si no queremos pasarnos todo el rato huyendo, es que informa de dónde está la abundante policía_

RIDGE RACER 2



Aunque se trate de todo un clásico y uno termine por engancharse como un enano a jugar, la saga *Ridge Racer* necesita un cambio radical ya. Es verdad que pesa mucho la tradición y que, en definitiva, es su estilo característico, pero lo de correr para alcanzar e ir superando a otros coches, una y otra vez, es un esquema demasiado elemental. Su estilo de conducción, como bien saben los fanáticos de la saga, siempre fue descaradamente irreal... pero esto de los derrapes obligados y casi eternos, interminables, puede molestar al aficionado acostumbrado al estilo clásico de cualquier juego de coches. Se nota que es un intento por evolucionar en algo su esquelética oferta, pero podían haberse centrado más en otros apartados como los gráficos, vistosos pero nada originales, o en el número de recorridos. Aunque son unos maestros en eso de variar un mismo circuito con sólo abrir un tramo cerrado, es un recurso que termina por matar al juego. En definitiva, divertido pero ya es hora de que evolucionen.

_game over

_GÉNERO **CONDUCCIÓN**
_COMPAÑÍA **NAMCO**
_JUGADORES **1-8**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.RIDGERACERPSP.COM**





AL RICO DERRAPE La jugabilidad de Ridge Racer nunca será comprendida por los amantes de la simulación debido a su exagerado componente arcade_

0 7 5
GLOBAL



12+

_GÉNERO ACCIÓN EN MALLAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA WARNER BROS
_DESARROLLADOR SNOWBLIND STUDIOS
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.JUSTICELEAGUEHEROES.WARNERBROS.COM



OJAZOS ¡No me mires así!, debe estar pensando el pobre infeliz

ABRACADABRA Zatanna es, curiosamente, uno de los héroes más divertidos de controlar

_STAN BY

SUPERHÉROES DE MÚSCULOS ACERADOS, COLORES PRIMARIOS Y POCAS GANAS DE LUCIRSE

LA LIGA DE LA JUSTICIA HÉROES

Lector, yo me confieso: soy un *Marvel-zombie*. Y, sin embargo, siempre he sentido una atracción casi adúltera por los superhéroes de **DC**. Lo cual explica mi atracción por la doble cara de la eterna dicotomía **Marvel/DC**, y también por el hecho de que *Marvel Ultimate Alliance* haya supuesto unas cantidades enormes de emoción post-adolescente, y este **La Liga De La Justicia Héroes**, en cambio, una decepción. Por comparación, a varios niveles. Pero también sin necesidad de comparar.

En este juego sobre el grupo de superhéroes más poderoso del **Universo DC**, la Liga de la Justicia, sólo pueden jugarse los diferentes personajes por parejas, y sólo puede elegirse con cuáles hacerlo en contadísimas ocasiones. Afortunadamente, el componente RPG del juego – qué superpoderes se desarrollan y cuánto – alegra algo las cosas. Desafortunadamente, el sistema de subidas de nivel está algo descompensado: si no se juega con un personaje se estanca, lo cual genera ciertos desequilibrios. Podría perdonarse si no tuviéramos que comparar con un juego de superhéroes de la competencia más directa. No obstante, y centrados ya únicamente en este título, **La Liga De La Justicia Héroes** adolece de una linealidad en los escenarios inaceptable a estas alturas, construidos a base de pasillos tipo mazmorra de recorrido hermético y pocas sorpresas. Algunos tienen una belleza especial gracias a la iluminación y a algunas texturas. Pero no es suficiente para enmendar un *gameplay* aburrido, lineal y cuya sustancia se agota más bien pronto. _game over

MÍRAME Y NO ME TOQUES
La idea de jugar con la JLA en **Nintendo DS** parecía interesante. Ha resultado no serlo en absoluto. Se respeta la perspectiva casi cenital de la consola, pero los decorados están peor resueltos, y los problemas de linealidad son más acusados. El uso de la pantalla táctil es testimonial, para cambiar de personaje, así como el componente RPG. Una verdadera lástima.



CONCLUYENDO
Unos escenarios bellos pero muy poco estimulantes y unos personajes bien diseñados, con algunas sorpresas a modo de trajes o versiones alternativas, pero aburridísimos de manejar, nos inducen a pensar que se ha sacado poco, muy poco partido del sin duda sustancioso material de partida. **Warner Bros.**, no seas tacaña.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN






CONCURSO
DEVIL MAY CRY 3
Special Edition
Capcom y Superjuegos Xtreme te dan la oportunidad de conseguir esta edición especial para PS2 de DMC 3. Si quieres ser uno de los 25 afortunados ganadores de 1 Devil May Cry 3 Special Edition, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de diciembre de 2006.
REGALAMOS 25 JUEGOS
PlayStation 2
¿Con qué nuevo personaje puedes jugar en esta edición?
A) Virguero B) Vergil C) Bertholdo
xtreme
16+
CAPCOM
PROEIN
PlayStation 2
CONCURSO DEVIL MAY CRY 3
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra devilsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: devilsj A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de diciembre de 2006.

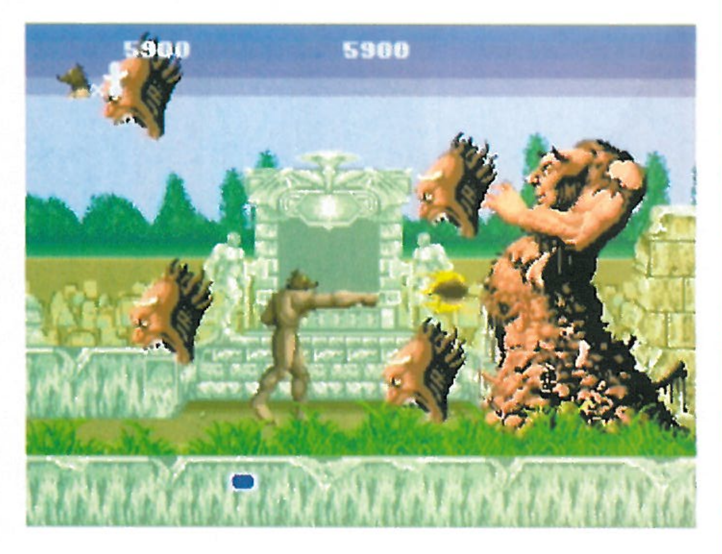


12+

_GÉNERO RECOPILATORIO NOSTALGICO
_PAÍS JAPÓN/EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR DIGITAL ECLIPSE
_DISTRIBUYE SEGA _JUGADORES 1-2 (PSP WI-FI)
_JUEGOS INCLUIDOS 27 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.SEGA-EUROPE.COM











AÑORO LOS 16 BITS
Quién haya tenido una MD y no se emocione al volver a jugar con Altered Beast es un perro olvidadizo_

_NEMESIS

DEMASIADO HA TARDADO SEGA EN RESCATAR EL LEGADO DE SU CONSOLA MÁS EXITOSA. AQUELLA MARAVILLA NEGRA DE 16 BITS LLAMADA MEGADRIVE, DIO COBIJO A OBRAS MAESTRAS. AHORA PODRÁS DISFRUTARLAS EN PS2 Y PSP

SEGA MEGADRIVE COLLECTION

Hubo una época, a principios de los 90, en la que **Sega** se disputó con **Nintendo**, cara a cara, la hegemonía mundial de la industria de los videojuegos. Con *Sonic* como estandarte, **MegaDrive** nos ofreció años de diversión gracias a juegos sensacionales. **Electronic Arts** ya ha anunciado sus intenciones de recuperar algunos de ellos (*Road Rash, Desert Strike...*) con su propio recopilatorio pero, mientras tanto, tenemos la oportunidad de disfrutar de 27 de aquellos cartuchos para **MD**, en un recopilatorio programado por **Digital Eclipse**, la compañía de referencia a la hora de compilar clásicos retro. Enumerar los 27 juegos ocuparía toda esta página, pero basta decir que entre ellos se encuentran los dos primeros *Sonic*, los tres *Golden Axe* (el tercero, aunque funesto, era una pieza de coleccionista), *Comix Zone, Bonanza Bros., Shinobi III, Altered Beast* (el cartucho que se incluía con la consola en 1990) y cuatro mitos del RPG: *Phantasy Star II, III* y *IV*, y *Sword Of Vermillion*. Como fanático de **MD** (fue mi primera consola), echo de menos dos docenas de clásicos más (¿que pasó con los juegos de **Treasure**?), que bien podrían haber ocupado el puesto de los mediocres *Ecco The Dolphin* (han incluido las tres partes, nada menos), *Gain Ground, Vectorman* y *Kid Chameleon*. De lo que no tenemos queja alguna es del impecable acabado del recopilatorio. Posibilidad de elegir (en **PS2**) entre 50/60Hz (¡incluso escaneo progresivo!) e ingentes cantidades de extras: galerías de arte, curiosidades, vídeos con entrevistas y *coin-ops* extras exclusivas para cada versión (**PS2** o **PSP**). Elegir entre las dos es difícil, aunque la opción **PSP** es la más interesante, simplemente por la portabilidad.

_game over

100°
CAPCOM CLASSICS COL. REL.
SEGA MD COLLECTION
CAPCOM CLASSICS COL. REL.
0

EN TRES PANTALLAS



27 CLÁSICOS MD
Para disfrutar en casa (PS2) o en la calle (PSP)_

ENTREVISTAS
Veteranos de Sega hablan de su experiencia con MD_

Y COIN-OPS EXTRA
Desde el arcade de Altered Beast (PS2) a Super Zaxxon_

CONCLUYENDO
Aunque no están todos los que nos gustaría, este recopilatorio de **MD** ofrece un buen puñado de clásicos inolvidables. Una magnífica edición, ¡y solo por 30€!


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN




084
GLOBAL




085
GLOBAL







_JOHN TONES

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

QUÉ COMPLICADAS LAS FRANQUICIAS. SE PRODUCEN A VELOCIDAD ABSURDA EXPLOTACIONES LEGALES, SECUELAS Y ADAPTACIONES DE NUESTROS ICONOS FAVORITOS. Y NOSOTROS LO QUE QUEREMOS ES UN POCO DE AMOR...



EQUIPOS BIZARROS Spiderman, el Capitán América, el Motorista Fantasma y Blade. ¡Ni Jim Shooter, oiga!_

Marvel: Ultimate Alliance, precisamente, tiene fachada de producto prefabricado y orientado a un público muy claro, la horda de *marvel-zombies* que asola tiendas de cómics los días pares y fiestas de guardar en busca de cachalotes hiperhormonados con trajes de espándex. Pero a poco que se rasque en su superficie se percibirá, tal y como pasa con el último y excelente *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2* un profundo conocimiento de la fuente manejada y un exhaustivo estudio de formas, modos, tics y entresijos de los personajes que adapta. Es decir, en **Marvel: Ultimate Alliance** hay, o bien una profesionalidad por parte de **Raven Software** que pondría en jaque la huelga sindical más convincente, o bien un elemento que no suele abundar cuando hablamos de adaptaciones procedentes de otros medios y franquicias: auténtico cariño por la fuente en la que se basa.

Sólo así se puede explicar el cuidado puesto en la réplica de las características de cada uno de los héroes, de sus frases más recurrentes, de su comportamiento y de la réplica de sus poderes. **Marvel: Ultimate Alliance** funciona como una derivación de *X-Men Legends* y su secuela con los elementos de rol (aún más) suavizados. Es decir, es un juego de superhéroes en el que los protagonistas van ganando características sobrehumanas según avanza el juego y no tienen todos sus poderes al empezar. Pero la dosificación de los poderes parte de un análisis concienzudo por parte de los programadores de las características de cada uno de ellos, y aunque al final estos nuevos poderes no dejen de ser *power-ups* camuflados en la ristra de movimientos iniciales (**Ultimate Alliance** es un arcade, no un análisis semiótico), translucen cierto cariño por el panteón mitológico más difundido de la cultura moderna. Otro detalle, estoy convencido de que absolutamente voluntario: según se avanza el juego, se desbloquean, como ítems adquiribles en los cuarteles de SHIELD, trajes de los distintos héroes. No es ya que algunos de estos trajes sean joyitas para lectores compulsivos de los tebeos **Marvel** (¡el traje amarillo de Daredevil!, ¡toda la ristra de chupas infernales de Ghost Rider!, ¡el Nick Furia clónico de Samuel L. Jackson de *Ultimates*!), sino que cada cual lleva implícitas leves o graves, según el caso, variaciones en las características del héroe (el traje negro de Spider-Man, por ejemplo, convierte al personaje en un héroe mucho más salvaje, tal y como corresponde a lo que

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

PSP PS2 XBOX 360

12+

_GÉNERO ACCIÓN EN MALLAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR RAVEN SOFTWARE
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS INGLÉS _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM

SUPERENEMIGOS Para eliminar a los final bosses hay que iniciar mini-juegos en los que pulsar el botón justo en el momento correcto_

HÉROES DE BOLSILLO La versión PSP mantiene el tipo, aunque los héroes pasan en algún caso de minúsculo a ridículo. Y al lado de Galactus, ni te cuento_



VENGADORES, EN LÍNEA La posibilidad de hacer equipos de 4 jugadores on-line alarga la vida del juego_





EQUIPOS MAYÚSCULOS

El diseño de equipos de cuatro héroes obedecen a tres directivas. 1) Que sean como en los cómics (4F, Vengadores); 2) Que reciban bonificación especial (como cuando sólo lo forman féminas); y 3) Que sean estúpidos (como Los Defensores).

140 PERSONAJES SON MUCHOS PERSONAJES. TODOS MARVEL

viene siendo el comportamiento de los simbiontes psicóticos)

Reflejar a la plana mayor de **Marvel** en un videojuego es una tarea que quizás se consiga en el futuro *Marvel Universe Online*, pero que de momento ya tiene una aproximación más que satisfactoria con **Ultimate Alliance**: 140 personajes, decorados y situaciones clásicas de la editorial (skrulls, Atlantis, Galactus echando el aliento sobre alguna superficie planetaria), y no todos de la obviedad esperada. Por ejemplo, entre los personajes que entran en los cuartetos a manejar están auténticos antihéroes como El Caballero Luna o Masacre.

Tanto amor, por supuesto, peca de exceso de confianza en sí mismo y equilibra el maravilloso exceso de enciclopedismo con un desarrollo que también puede pecar de repetitivo. A pesar de los momentos de fugaz planificación estratégica a la hora de formar los equipos, el juego es poco más que un encadenador de combos y un constante machacar botones. La cuestión, claro está, es si un desarrollo sencillo y lineal se compensa con el mero placer de ver recreados los héroes **Marvel** con enfermiza atención al detalle extravagante o al matiz biográfico. Mi opinión particular e inamovible de fan recalcitrante del icono superheroico: lo compensa más que de sobra. _game over

CONCLUYENDO De acuerdo, no se trata más que de encadenar guantazos por escenarios estrechos y repetitivos, pero... ¿140 personajes Marvel? Encontrad a otro amargado que le ponga pegas a eso...



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





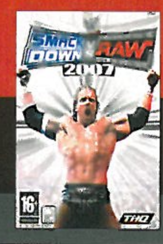












16+

_GÉNERO **BEAT'EM-UP SUDOROSO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **YUKE'S**
_DISTRIBUYE **THQ** _JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **CINCO** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.THQ-GAMES.COM**

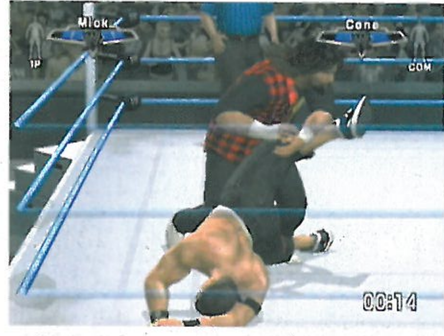
_NEMESIS

YUKE'S CONTINÚA PERFECCIONADO LA FRANQUICIA DE WRESTLING DE THQ. ESTA ENTREGA OFRECE GRÁFICOS HIPERREALISTAS Y UNA LUCHA AUN MÁS TÉCNICA

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Al contrario de lo que sucede en EE.UU, el deporte de la lucha libre sigue sin cuajar en el mercado español, pero eso no ha impedido a **THQ** ofrecernos una nueva entrega del mejor simulador del género. Los que crecimos viendo en **Tele 5** las míticas peleas de **Hulk Hogan** y **Último Guerrero**, agradecemos la oportunidad de volver a emular a estas moles hormonadas, capaz de soltarse *galletas* que romperían las cervicales de cualquier mortal. Esta nueva entrega presenta, entre otras muchas novedades, un sistema de llaves (utilizando el joystick analógico derecho) que pretende simplificar un poco el sistema de juego, aunque la mecánica sigue siendo tan exigente como en anteriores entregas. Para disfrutar de un *WWE* en toda su gloria es preciso estudiarse el manual de cabo a rabo y practicar un buen número de horas antes de intentar participar en las monumentales peleas del *Royal Rumble* (30 mamelucos zurrándose en el mismo ring). El esfuerzo merecerá la pena, ya que las peleas irán mucho más allá de las doce cuerdas. Hay peleas en bares y callejones (sin árbitro de por medio), es posible usar las pancartas que llevan los espectadores para tronchar al rival, llevar a nuestro luchador a lo más alto en el mejorado Modo Temporada y enfrentarnos a fulanos de todo el planeta vía *on-line*, tanto en **Xbox 360** como en **PS2**. Lógicamente, la primera es la que muestra los gráficos más impresionantes, pero la versión de **PlayStation 2** explota la consola al 110% de sus posibilidades.

_game over

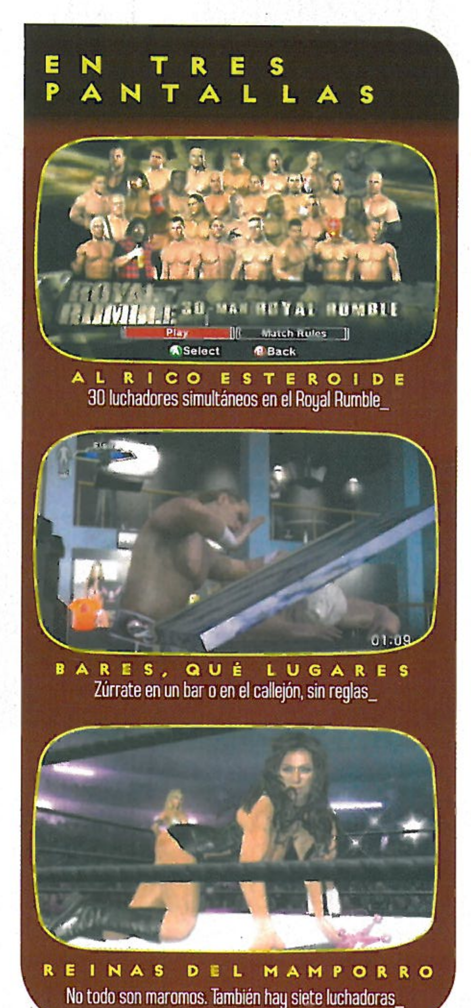


LEÑAZOS EN PS2 Yuke's sigue explotando el hardware de PS2 hasta límites inimaginables. Y les da igual mostrar a dos como a seis tíos en el ring_





VIVA EL SPANDEX Años de gimnasio, un poco de clembuterol y unas mallas ajustadas son todo lo que necesitas para ser una estrella de la WWE_



EN TRES PANTALLAS

AL RICO ESTEROIDE
30 luchadores simultáneos en el Royal Rumble_

BARES, QUÉ LUGARES
Zúrrate en un bar o en el callejón, sin reglas_

REINAS DEL MAMPORRO
No todo son maromos. También hay siete luchadoras_




WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

WWE SMACKDOWN VS RAW 2006

RUMBLE ROSES XX

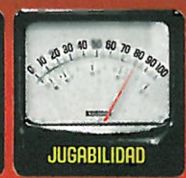


CONCLUYENDO

Una vez más, **THQ** y **Yuke's** firman el mejor simulador de wrestling del mercado. La posibilidad de zurrar a un tío de Kansas, vía *on-line*, no tiene precio.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN




GLOBAL




GLOBAL


Retro
xtreme
Nº 1
DICIEMBRE 2005
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
I, MARIO
KONAMI EN DS
RICK DANGEROUS
HOW TO BE A COMPLETE BASTARD
GRUPO ZETA
30
R-Type
¡REVIENTA EL IMPERIO DE BYDO!



NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

En **Xtreme** entendemos el retro tal que así: cualquier tiempo pasado NO fue mejor, pero cuando un tiempo pasado SÍ fue mejor, fue mejor. Es decir, ni nostalgia, ni pucheros, ni qué tiempos aquellos en los que las arrugas no surcaban nuestro rostro, las canas no poblaban nuestro cuero cabelludo (si lo hubiere) o la barriga aún nos permitía mirarnos la punta de los dedos de los pies. El retro, en **Xtreme**, trata de juegos endiabladamente difíciles, rotundamente abstractos, de colores chillones, de inocencia ininterrumpible, fuente de anécdotas jugosas y, sobre todo, una forma perfecta de saber qué es lo que nos queda por ver. Porque, como sabe todo el mundo, una industria que no conoce su pasado está destinada a repetir sus errores. Y nosotros a sufrirlos. Cuidado.



ILUSTRACION POR MIGUEL ANGEL NUNEZ



MARIO, CULMEN REALISTA

"I, Mario" plantea una reformulación gráfica de un clásico de la estética infantil

_CHAIKO

¿Puede un simple fan reinterpretar la historia de un videojuego intachable y acabar generando todo un fenómeno a nivel mundial? En efecto: puede. Lo que empezó como un entretenimiento por parte de **Shael Riley** ha acabado por convertirse en todo un proyecto colectivo: reescribir el clásico *Super Mario Bros.* de **NES**, aún trastornado por una partida a *Resident Evil Outbreak*. **Riley** empezó a desarrollar la idea en un foro de Internet. Según su forma de ver el asunto, lo único que diferencia a ambos juegos es el trato que se le da a la violencia: cómica y surrealista en *Super Mario Bros.*, realista y desasosegante en *Resident Evil Outbreak*. Su reimaginación del clásico de **Nintendo** en clave adulta aplica bases realistas a cualquier aspecto del juego: desde los antinaturales saltos de Mario, que en el hipotético videojuego de ***I, Mario*** serían mucho más bajos y cortos, hasta los sangrientos resultados gráficos de aplastar una tortuga con el peso del fontanero, muy lejos estética y conceptualmente de lo propuesto por **Miyamoto**. Su autor hace tiempo que ha abandonado la idea, pero hay toda una comunidad que sigue desarrollando el concepto, incluyendo cada avance en su propia Wiki, y haciendo aportaciones artísticas varias. Por el momento se trata de algo literario, con una encendida discusión en torno a cómo llegó Mario al Reino del Champiñón, pero ya se habla de posibles plasmaciones en forma de software no oficial. De momento **Nintendo** se ha mantenido al margen, pues no pasa de ser un *fanfic* más, pero si llegase el momento de traspasar ciertas barreras, es fácil imaginar cuál sería el final de la historia: una más de las decenas de cartas de *cease and desist* que han frenado proyectos similares con marcas registradas. A fin de cuentas **Nintendo** se muestra sobreprotectora con su mascota oficial, pues la imagen de Mario es de la propia **Nintendo**. Y a nadie le gusta que le manoseen el mostacho unos desconocidos.



MONSTRUOS Hasta la criatura más inocente del Reino del Champiñón se convierte en un monstruo del averno_

RICK DANGEROUS

www.bigorno.net/xrick/

_CHAIKO

El eslabón perdido entre **Indiana Jones** y **Lara Croft** se encuentra en un clásico videojuego para varios ordenadores de 8 bits: **Rick Dangerous**, desarrollado por **Core Design** y publicado en 1989, está protagonizado por un aguerrido aventurero que se enfrenta con igual soltura a trampas mortales, plataformas malintencionadas y enemigos armados hasta los dientes. A una dificultad sobrehumana se le une un apartado técnico exquisito que conoció una secuela un año más tarde. Y después, el olvido, salvo por una extraña versión para **GBA** en 2002.

Son varios los *remakes* de **Rick Dangerous**: desde la inevitable versión para móviles hasta una versión para **PC** que ocupa tan sólo 32 kb (aprovechando DirectX y, eso sí, reproduciendo sólo uno de los niveles, aunque el mérito sigue siendo enorme), pasando por la particularísima versión de **Scottige**. Sin embargo el remake que se lleva el premio a la excelencia es **XRick**. La base de este *remake* se encuentra en una versión SDL destinada a Linux, y lanzado con «espíritu GPL»: su creador no tiene los derechos sobre el **Rick Dangerous** original, ni ha obtenido respuesta alguna de **Core**, así que lo único GPL es el *remake* en sí, mientras los propietarios de los derechos no den señales de vida. La base para el remake es la excelente versión de **Atari ST**, probablemente la mejor de su tiempo, aunque **Rick Dangerous** fuese lanzado para otros sistemas (**Spectrum**, **C64**, **Amstrad CPC**, una terrible versión para **PC**, y **Amiga**). Dada la calidad de la conversión, y que el autor ofrece el código para trasladarlo a otros sistemas, encontramos varias versiones del *remake*. La más obvia es sin duda una versión compilada para **Windows**, pero las conversiones siguen y siguen, pasando por **PocketPC**, **PS2**, **GameCube**, **GP32** y **Xbox**, sin olvidar la obligatoria versión en **Flash**, todas ellas con una calidad más que notable. **XRick** es completamente fiel al juego original, casi de forma obsesiva: con pura ingeniería inversa y un profundo conocimiento del juego se ha reproducido a la perfección cada detalle de cada nivel, cada trampa, y cada rutina de movimiento de todos y cada uno de los enemigos, sin falta. **Rick Dangerous** destaca por exigir al jugador dos características concretas: paciencia infinita para superar el estilo de juego basado en el ensayo y error, y mucha memoria para recordar cómo afrontar cada recodo del juego. Aquel que jugase en su día y se lo aprendiese de memoria, descubrirá con satisfacción que sus conocimientos son perfectamente válidos con **Xrick**. El mejor piropo que se le pueda hacer a un *remake*.

SOSIAS DE INDIANA JONES ENANO Y SANDUNGUERO. LOS OCHENTA, CÓMO ERAN ELLOS...



CLAVADITO AL DR. JONES Aunque con un lazo en el sombreiito. Olvidemos ese detalle_

CLASICOS KONAMI EN NINTENDO DS

Llegan a la portátil de Nintendo DS algunos títulos de profundo sabor a Japón clásico

_CHAIKO

Estaba cantado que, siendo como es **Nintendo DS** la portátil más vendida, ésta no tardaría en recibir algún tipo de recopilatorio como ya lo ha hecho **PSP** a manos llenas. La primera en lanzarse al ruedo ha sido nada menos que **Konami**, que contando con uno de los catálogos clásicos más incontestables que podamos concebir, promete recuperar una docena de ellos para esta compilación exclusiva. De momento apenas hay ocho títulos confirmados, todos ellos para levantarse y aplaudir: *Rush'n'Attack* (nuestro *Green Beret*), *Circus Charlie*, *Contra*, *Gradius*, *Time Pilot*, *Track'n'Field*, *Roc'n'Rope*, y *Yie Ar Kung-Fu*. Además de conversiones *pixel-perfect* de los juegos originales, alguno de los cuáles vale el precio del cartucho completo, cada juego contará con extras en forma de imágenes promocionales y bandas sonoras. **Konami** trabaja en alguna forma de sacarle partido a la conexión *wi-fi* que vaya más allá de la consabida partida a dobles. Incluso con el marchamo de originalidad que muestra la portátil de **Nintendo**, un recopilatorio de clásicos con tanta clase se nos antoja inexcusable.

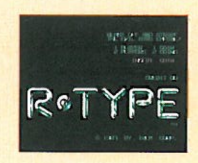
EL TÍPICO GORDO El apasionado homenaje al enloquecido cine de kung fu de los ochenta, Yie Ar Kung-Fu, presente en la recopilación_



R-TYPE

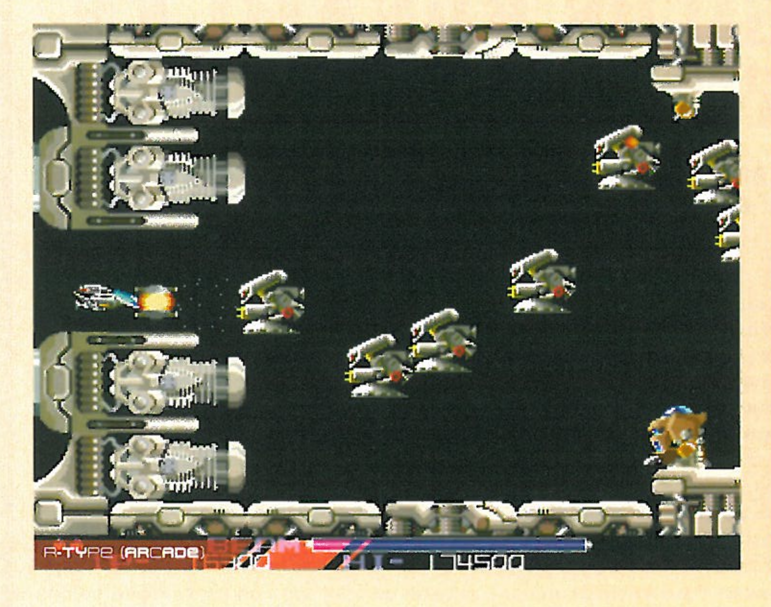
_CHAIKO

PRODUCTO DE SU TIEMPO, R-TYPE ES PARTÍCIPE DEL MISMO PESIMISMO EXISTENCIALISTA QUE TERMINATOR: EL AFÁN DE LA HUMANIDAD POR CONTROLARLO TODO ACABA POR CONDUCIRLA A SU PROPIA ANIQUILACIÓN. BIEN ESTÁ SI LA FORMA DE PONERLE FIN ES TAN DIVERTIDA COMO R-TYPE

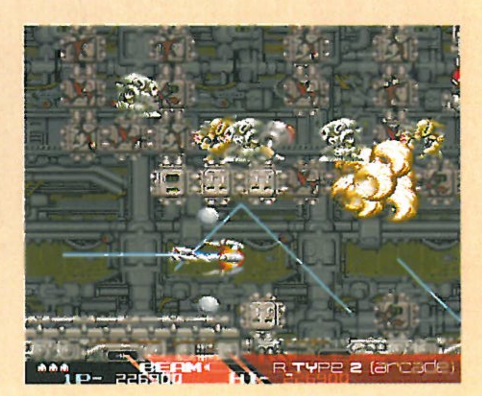


_PLATAFORMA **VARIAS**
_DESARROLLADOR **IREM** _AÑO **DESDE 1987**
_GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

En pleno siglo XXII la Tierra es atacada por el malvado Imperio Bydo. El juego apenas resume el argumento (¡y las instrucciones!) con una sola línea: *«Blast off and destroy the Evil Bydo Empire!»*. En realidad ese imperio es un arma creada por la humanidad para su propia defensa varios siglos más tarde, que ha evolucionado por su cuenta y viajado atrás en el tiempo para destruir a sus creadores. En el momento de lanzar *R-Type* (1987), **Irem** llevaba diez años desarrollando videojuegos, sus éxitos eran escasos, pero alguno de ellos consiguió crear escuela: *Kung Fu Master* se convirtió en el germen argumental y estético de todo un género. Con *R-Type* sucedió algo similar, a menor escala, y a pesar de contar con rivales de entidad ya establecidos dentro del mismo género, *R-Type* se convirtió en uno de los grandes clásicos del *shoot'em-up* en cuanto llegó a los salones recreativos.
Distanciándose de sus compañeros, *R-Type* toma su precario argumento como una parte integral del sistema de juego, más que como una mera excusa para los jugadores menos imaginativos, y eso se traduce en el hecho de que, a pesar de contar con el orgullo de la tecnología militar humana, no somos una imparable máquina de destrucción. Todo lo contrario: el juego no está concebido para la obtención de récords astronómicos, sino enfocado a la supervivencia pura y dura en un entorno realmente hostil. Una de las claves del juego se encuentra en un diseño de niveles claustrofóbico, espacios cerrados en los que conviven disparos, oleadas enemigas, y nuestra nave, unos encima de otros si el jugador no está en pleno uso de sus facultades jueguiles. Otra de las diferencias con otros *shooters* se encuentra en el Orbe que acompaña a la nave. Esa vaina puede colocarse enfrente o detrás de la nave, o incluso lanzarla y aprovechar su capacidad de disparo autónoma para despejarnos el camino, siempre a discreción del jugador. Todas las estrategias de juego posibles que busquen el triunfo pasan por llegar a ser un maestro en el manejo del Orbe, y elimina de un plumazo un estilo de juego basado en machacar sin fin el botón de disparo. La otra diferencia llega en el cañón recargable: manteniendo pulsado el botón de disparo el arma principal acumula energía. Al soltarlo lanza un ataque mortal de necesidad. El inconveniente son los momentos de indefensión mientras se carga el arma. La ventaja, la posibilidad de eliminar una oleada completa de enemigos, o reducir considerablemente la energía del jefe de turno. Características muy meditadas que dan lugar a un matamarcianos cerebral, que no cree en la casualidad y que requiere de mucha paciencia, práctica y memoria para superarlo en condiciones. Y un sistema de juego que puede encontrarse en el fondo de clásicos más actuales como *Radiant Silvergun* e *Ikaruga*.


R-TYPE (ARCADE)


R-TYPE (ARCADE)

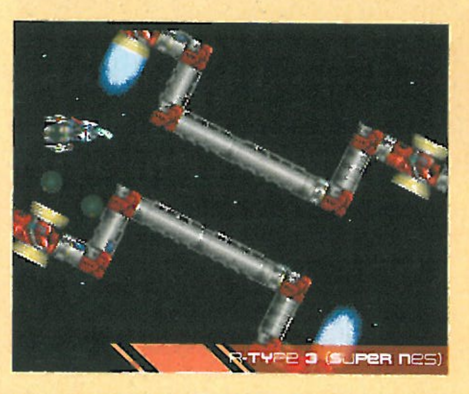

R-TYPE 2 (ARCADE)

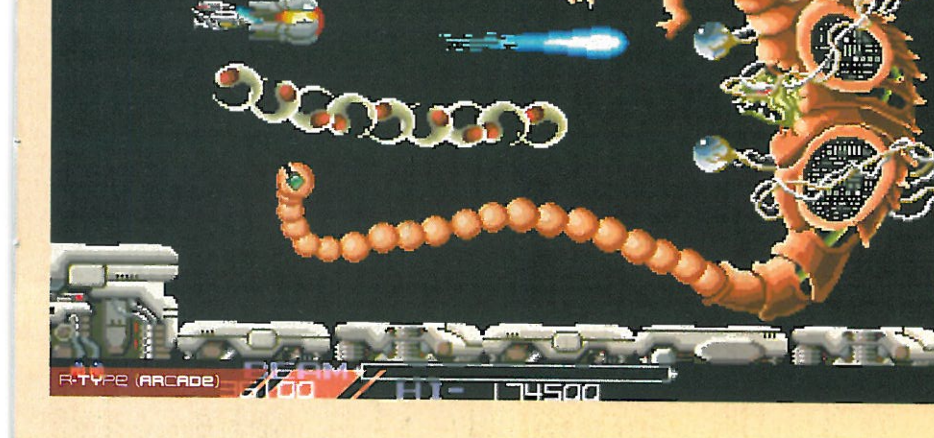
En 1989 llegaba *R-Type II*. Las novedades sustanciales a nivel jugable son más bien escasas, ya que el sistema de juego ya roza la perfección, y todo se centra en crear un juego más rico gráficamente y más espectacular que su predecesor. Aparte de alguna nueva arma, *R-Type II* destaca por una notable mejora en el diseño de niveles. Si en *R-Type* los escenarios son claustrofóbicos, en *R-Type II* esa faceta se ve potenciada hasta la enésima potencia con un punto de paranoia: parte de la arquitectura de algunos niveles se reconfigura para bloquearnos el paso, creando así pequeños laberintos que hay que resolver en décimas de segundo.

Nintendo presentaba su **SNES**, y a esta le acompañaba un *R-Type* bastante peculiar. **Irem**, en vez de desarrollar un juego específico para la consola, le añadió un nivel de introducción a *R-Type II* y presentó una conversión de su juego más reciente. Y una conversión no muy inspirada: pese a su notable nivel audiovisual, el juego padece de grandes ralentizaciones y una dificultad estratosférica al eliminar los *checkpoints* a mitad de nivel, y así uno de los juegos a priori más llamativos del lanzamiento de **SNES** se convirtió en un gran *bluff*. La propia **Irem** lo arreglaría unos años más tarde, pero antes debía llegar el canto de cisne en los arcades.

Parte del equipo original que creó los dos primeros juegos abandonó la compañía, pero en 1992 **Irem** lanza una nueva entrega de la saga. *R-Type Leo*, en lugar de continuar donde lo dejó *R-Type II*, opta por echar una mirada atrás y se presenta como una precuela a la historia original, lo cual conlleva

R-TYPE 2 (ARCADE)


R-TYPE 3 (SUPER NES)


R-TYPE (ARCADE)


R-TYPE LEO (ARCADE)

EL ATAQUE DE LOS CLONES_

Katakis (1988), para **C64** y **AMIGA**, un plagio en toda regla que incluso llegó a los tribunales y a la eventual retirada del juego. Otro caso es el de *Pulstar* (1995), para **Neo-Geo**, con una clara inspiración estética y jugable del todo justificable: la empresa que lo programó estaba formada por parte del equipo que creó el *R-Type* original.

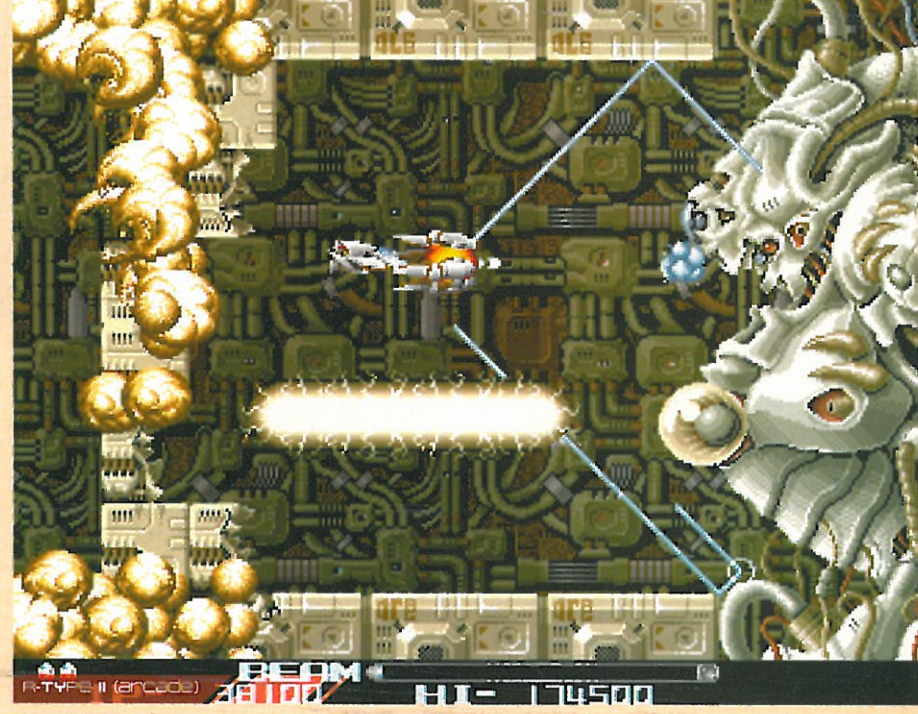






COMO ANIMALES El servicio, cada vez peor. Me han vuelto a dejar la casa hecha una mandanga_





ESTRUCTURA CLÁSICA Los enemigos dentudos que observan de perfil a la nave que se aproxima por la izquierda de la pantalla, inocente pero implacablemente, constante de la serie_



¿GAME OVER?_

Cientos de monedas y decenas de horas invertidas para completar con éxito *R-Type* y fardar frente a los amigos en el salón recreativo... sólo para descubrir que el verdadero reto consiste en completar una segunda ronda del juego, con enemigos más rápidos, rutinas de ataque reforzadas, y mayor velocidad de juego que, esta vez sí, nos muestran un «*Game Over*» como Dios manda, en lugar del «*Enjoy the bonus game again!*» o «*Bonus game start!*» que muestran las dos primeras entregas de la saga. Una hazaña sólo al alcance de semi-dioses_

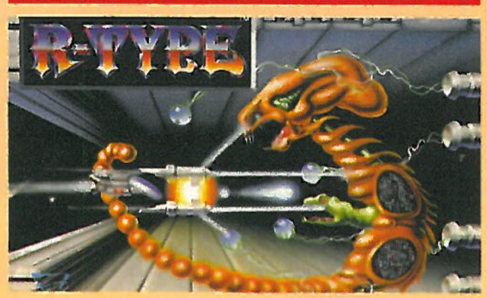
ciertos cambios en el propio juego. El más importante es la ausencia del clásico cañón recargable, cosa que incide de forma notable en el estilo de juego haciéndolo más enérgico. Si a eso se le une una paleta de colores más brillante y variada, nos encontramos con que el último *R-Type* arcade tiene más que ver con un *Thunder Force* que con la saga a la que representa.

Es con *R-Type III: The Third Lightning* (1993) cuando **Irem** crea uno de los *shoot'em-ups* inexcusables para **SNES** junto con el grandioso *Axelay* de **Konami**. El juego se desarrolló directamente para una consola, sin paso previo por los salones recreativos, signo inequívoco de que la edad dorada de los arcades estaba llegando a su fin frente al espectáculo que proponían compañías como **Sega** y **Namco** con complejos juegos en tres dimensiones acompañados de muebles gigantescos. R-Type III, curiosamente, es la mejor entrega de la saga a nivel técnico y jugable. Como gran novedad, **Irem** ofrece la posibilidad de jugar con tres configuraciones de armas distintas, y por lo tanto con estrategias de juego personalizadas. Ya de paso, alargan la vida del juego. A pesar de ello el juego conserva el estilo exigente de la saga, centrado en el correcto uso del Orbe y en un minucioso pilotaje. Los escenarios son realmente sorprendentes: sacando partido al Modo 7 de la consola, no es raro ver grandes partes del fondo rotando, o el mismo escenario principal en el que nos movemos girando para dificultarnos la misión. Asimismo algunos enemigos aprovechan ese modo gráfico para aparecer y desaparecer por el fondo de la pantalla. Hay que huir como de la peste de su versión GBA.

Los cantos de sirena de las tres dimensiones, depararon momentos de terror e incertidumbre en los que unos géneros desaparecieron para siempre, y otros jamás volvieron a ser lo



RECICLAJE AL PODER_



El instinto de autoconservación de la saga *R-Type* va más allá de un sistema de juego imperecedero y se mete de lleno en el terreno estético: algunos de los horrores carnico-metálicos pseudo-gigerianos a los que nos enfrentamos, en forma de *final bosses*, sobreviven de un juego a otro. Es por ejemplo el caso de las naves gigantescas que hay que destruir paso a paso, o del Dobkeratops (el primer jefe final del *R-Type*), esa gigantesca monstruosidad que aparece en prácticamente todas las entregas de la saga de una forma u otra.





NO PUEDO RESPIRAR Los espacios estrechos con apenas lugar para que la nave se moviera no fueron un invento exclusivo de R-Type, pero la saga llevó la claustrofobia espacial hasta extremos de paroxismo indescriptibles_



CYBERCOSAS Mecánica gigante de índole blasfema, monstruos gargantuescos con chips implantados del tamaño de trolebuses. El daño que hizo el cyberpunk nunca se cuantificará del todo_

mismo. ¿Y los tipos duros de *R-Type*, que opinaban de todo eso? En 1998, ya con **PSone** dominando el mundo, **Irem** se desmarca con un juego que, a pesar de presentar gráficos poligonales, conserva intacta la jugabilidad de diez años atrás, con alguna variación. Si en *R-Type III* se optaba por ofrecer distintas configuraciones armamentísticas, en *R-Type Delta* hay tres naves distintas entre que las que elegir, cada una con características propias. Concesiones las justas: se trata de un *R-Type* de los de siempre, sólo que mucho más espectacular, con los *final bosses* más gigantescos y mejor animados vistos hasta el momento, y más vida en general en pantalla. Si alguien temía que *R-Type* perdiese su identidad con las tres dimensiones, su miedo se disipó a los dos minutos.

Si algo demostró *R-Type Delta* es que viejos conceptos no están necesariamente reñidos con las nuevas tecnologías, e **Irem** le perdió el miedo a polígonos y efectos de partículas. Otro de los miedos que perdió fue el de la durabilidad: un juego arcade medio puede completarse en una media hora, algo destinado al fracaso en tiempos en los que el público pide RPG's de cientos de horas y no flamantes conversiones arcade. **Irem** pone toda la carne en el asador y lanza el que probablemente sea el *shoot'em-up* con mayor durabilidad de la historia con *R-Type Final*: nada menos que 101 naves, empezando con tres y desbloqueando el resto a base de jugar y jugar, y decenas de armas distintas que hacen palidecer cualquier arsenal anterior. Conservando la sensacional presentación gráfica de *R-Type Delta*, aunque adaptada a la superior capacidad de **PS2**, cada partida se ve afectada por las anteriores, variando así el aspecto de algunos escenarios de acuerdo a nuestros actos la última vez que los recorrimos. A pesar de algunos problemas en forma de ralentizaciones o diseños de niveles un tanto pobres en comparación con los clásicos de la saga, *R-Type Final* supone un desenlace digno para una saga imprescindible.

NUNCA LA DIFICULTAD EXTREMA FUE TAN BELLA_

Siendo la perpetuación de las franquicias uno de los aspectos de la industria del videojuego más irritantes y criticables, y a la vez más necesarios, no deja de ser una decisión valiente, y sorprendente, que **Irem** le diese carpetazo de forma consciente a su gran saga, la serie de juegos con la que todo el mundo identifica a la compañía. ¿Cómo de definitiva resultará ser esa despedida? El tiempo dirá...

_game over



TERROR GAMES FROM THE CRYPT

ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAEROS LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

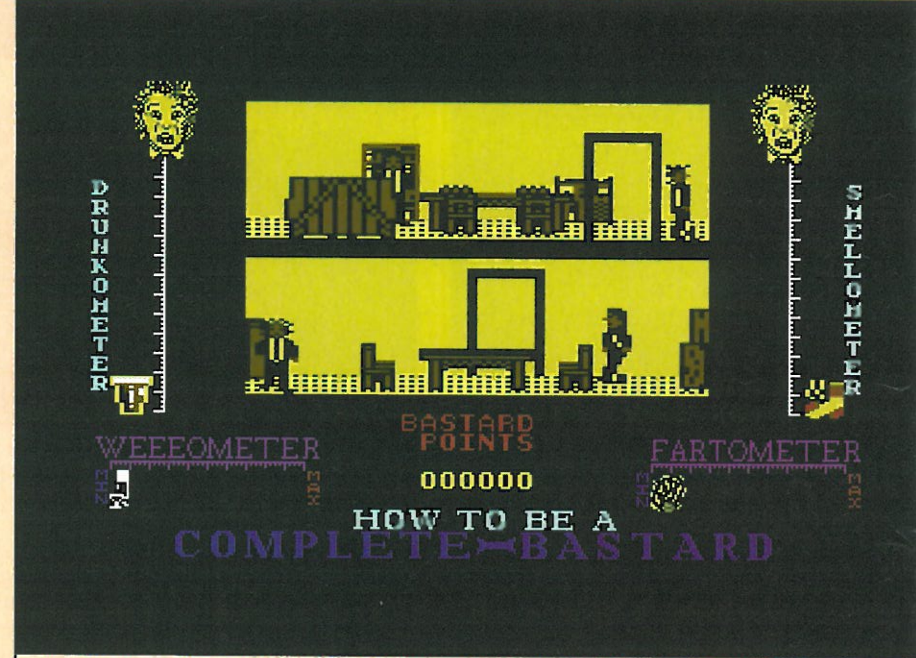
_CHAIKO

How to be a complete bastard

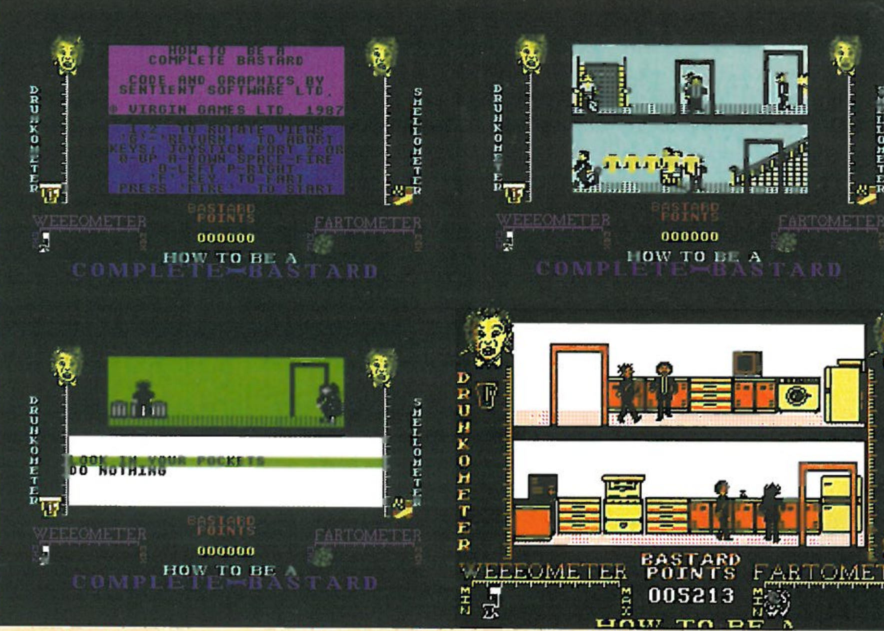
Autoayuda para miserables

El libro de autoayuda definitivo lleva por título *How to be a Complete Bastard*, y está dedicado íntegramente a dar consejos para convertirse en precisamente eso: un verdadero indeseable. Tal idea partió de **Adrian Edmonson** (*The Young Ones*), **Mark Leigh** y **Mike Lepine**. El libro se convirtió en todo un superventas... y fue adaptado a los videojuegos. Ser un cabronías con todo ser viviente, en el incomparable marco de una fiesta pija en un apartamento, es la base argumental del juego. La forma de ejecutarla no se queda corta, y no está exenta de cierta innovación. La pantalla se divide en dos mitades, superior e inferior. Cada una representa una pared de la habitación respecto a nuestro personaje, y es posible rotar el ángulo de visión con sólo pulsar un botón. Para la época pre-3D era todo un hallazgo disponer de una visión tridimensional con un planteamiento técnico bidimensional. Al añadirle la opción de rotarlo, es posible ver las cuatro paredes de la habitación, y circular así por toda la casa e interactuar con su mobiliario sin restricciones mediante un botón de acción contextual, tan habitual hoy en día, que lo mismo sirve para abrir cajones que para tragarse un condón. Son muchas las malas acciones que podemos llevar a cabo, y todas ellas nos darán *Bastard Points*: lanzar objetos, dar rodillazos en las partes nobles, quemar cosas, o incluso emborracharse. El control, a pesar de la buena idea, resultaba un tanto confuso, pero propiciaba una gran libertad de acción dentro de un juego más ofensivo que cualquier *Grand Theft Auto*. Nuestro bellaco muere al realizar acciones inconscientes, como lanzar ventosidades en la cocina... donde hay llamas. El juego ha sido declarado como *freeware* por sus creadores, por lo que es perfectamente legal descargarlo de la red. En algo tenía que dar buen ejemplo semejante título...

MENUDO BEST-SELLER, OIGA, VIDA DE UN BASTARDO, NADA MENOS

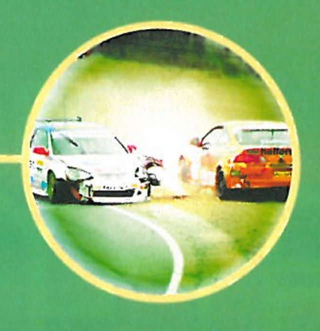


Cuatro son las categorías de detestabilidad: Drunkometer, Smellometer, Weeometer, y Fartometer



Livin' la vida loca... y arruinando la de los demás. Nadie dijo que ser un bastardo fuera sencillo


SUPERJUEGOS
xtreme
¡SUSCRÍBETE AHORA!
25%
DESCUENTO
11 EJEMPLARES
16,09€
CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA



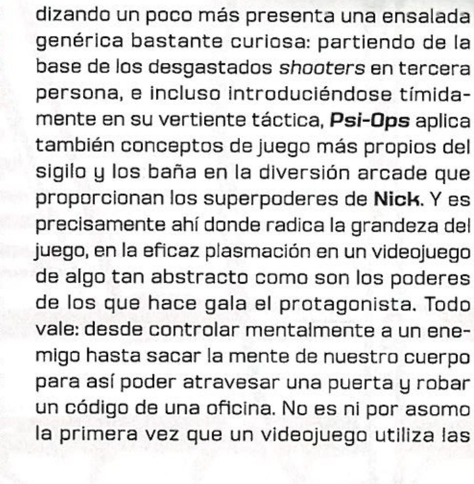




PS2 / XBOX

PSI - OPS

_CHAIKO



COMO CARRIE, PERO A LO BESTIA El héroe de Psi-Ops hacía gala de todo tipo de poderes psíquicos_

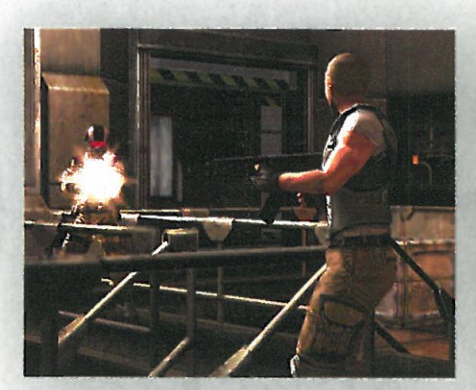
MÁS ALLÁ DE LOS SOCORRIDOS HÉROES DE CÓMIC Y SUS COLORIDOS PIJAMAS, EXISTE UNA DIMENSIÓN EN LA QUE LAS HABILIDADES DE LOS SUPERMARINES DE TODA LA VIDA VAN MUCHO MÁS ALLÁ DE PLANTAR MINAS Y AFEITARSE CON UN MACHETE



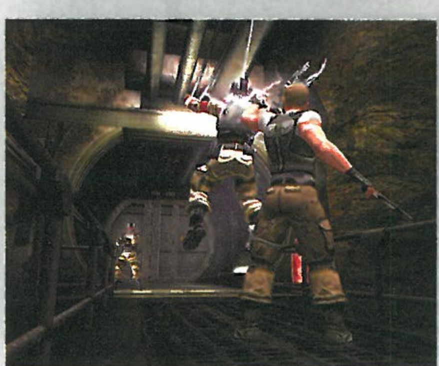
_PLATAFORMAS PS2, XBOX, PC _AÑO 2004 _COMPAÑÍA MIDWAY GAMES _DESARROLLADOR MIDWAY GAMES _GÉNERO SHOOTER ÜBER-VITAMINADO

El mundo del videojuego tiende al anquilosamiento estilístico y al estancamiento de ideas, y por eso cuando alguien tiene una nueva idea, o más aún (o menos), una nueva forma de aplicar una vieja idea, esta se recibe con los brazos abiertos. Si además la ejecución de esa idea cuenta con una lustrosa presentación, quedan pocas dudas respecto a la capacidad de entretener del título en cuestión. El argumento de **Psi-Ops**, para empezar, no es nada excepcional, e incluso deja entrever cierta vagancia razonable: El Movimiento, una organización criminal bajo el mando de El General (sí, esos son los nombres de los supervillanos), amenaza con sembrar el terror entre la población mundial con su magno ejército y una serie de individuos con capacidades sobrehumanas entre sus oficiales de mayor rango. Para evitarlo infiltran a nuestro protagonista, **Nick Scryer**, al que previamente han borrado la memoria para que nadie detecte que se trata de un individuo un tanto especial. Después se trata de ir descubriendo cada superpoder y la forma de aplicarlo a medida que se desarrolla el juego y derrotamos a El Movimiento. Nada excepcional, decíamos, pero en cualquier caso un ejemplo de libro de argumento al servicio del juego, y no lo contrario. El desarrollo del juego se apoya en una curva de aprendizaje casi perfecta: en los primeros compases del juego apenas nos enfrentamos a un *shooter* corriente, y poco a poco, a través de una curiosa mezcla de flashbacks y tutoriales, **Nick** recuerda cómo utilizar sus capacidades. Eso provoca que el juego nunca sea repetitivo, añadiendo nuevas sorpresas y posibilidades cada poco tiempo.

La base jugable de **Psi-Ops** es fácilmente reconocible, aunque profundizando un poco más presenta una ensalada genérica bastante curiosa: partiendo de la base de los desgastados *shooters* en tercera persona, e incluso introduciéndose tímidamente en su vertiente táctica, **Psi-Ops** aplica también conceptos de juego más propios del sigilo y los baña en la diversión arcade que proporcionan los superpoderes de **Nick**. Y es precisamente ahí donde radica la grandeza del juego, en la eficaz plasmación en un videojuego de algo tan abstracto como son los poderes de los que hace gala el protagonista. Todo vale: desde controlar mentalmente a un enemigo hasta sacar la mente de nuestro cuerpo para así poder atravesar una puerta y robar un código de una oficina. No es ni por asomo la primera vez que un videojuego utiliza las

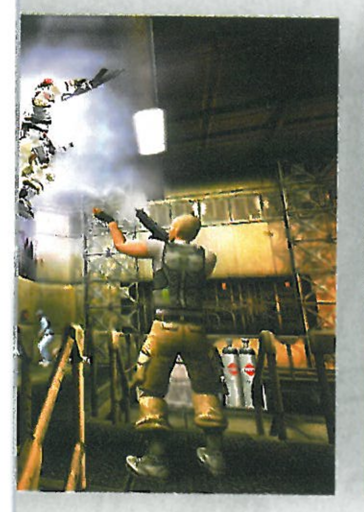






DE USAR Y TIRAR A lo largo del juego demostrabas una total falta de escrúpulos a la hora de usar a tus enemigos como arietes o escudos_









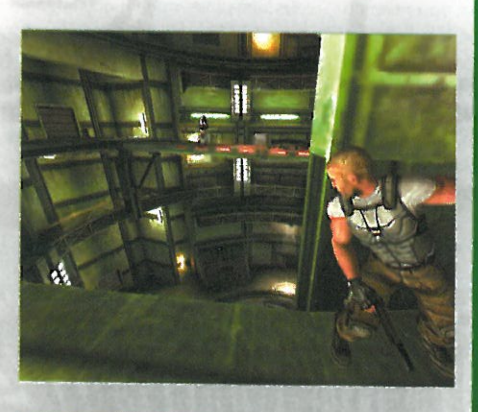
MATAME A MI PRIMERO Los enemigos de Psi-Ops no parecían tener miedo a morir. De hecho, parece como si fueran a la muerte con una sonrisa_

habilidades sobrehumanas de su protagonista como motor del juego, pero sí resulta refrescante desde el mismo momento en el que uno tiene que abrirse paso a través de un cristal lanzando el cuerpo de un soldado enemigo haciendo uso de la telequinesis. Sorprendente resulta también el momento en el que uno descubre que puede alzar por los aires a un enemigo, y después dispararle mientras flota indenfenso en el aire, o utilizar objetos del mobiliario como arma arrojadiza como haría el más temible de los Jedis caídos. La sensación de poder es perfectamente creíble. Todo esto se sustenta en un excepcional uso del motor de física Havok: si el argumento es un ejemplo de historia al servicio del juego, esto lo es de tecnología aplicada al disfrute, y no sólo al lucimiento. Esto tiene también sus inevitables puntos flacos, y es que no todo es perfecto: apilar cajas (eso sí, a golpe de telequinesis) para alcanzar lugares más elevados es una tarea tediosa, una variante aburrida de los juegos de plataformas. El mayor atractivo de **Psi-Ops** se encuentra en su peculiar sistema de combate, que acompañado por un diseño en los escenarios llenos de trampas para los enemigos –enemigos que por otro lado no parecen tener nada mejor que hacer que morir- hará que, por una vez, nos olvidemos de que también podemos utilizar armas de fuego. Con sus buenas ideas bien amarradas, el juego se sustenta en un competente apartado técnico, aún sin que nada destaque por exceso o defecto y, sin ser el juego más vistoso de su tiempo, sí consigue rayar a un gran nivel. Pero hay algo que brilla por encima de todo en **Psi-Ops**, y es que el juego es tremendamente divertido, y consigue justo lo que se propone: convertirnos por unos momentos en el ser humano más poderoso de la Tierra.

_game over

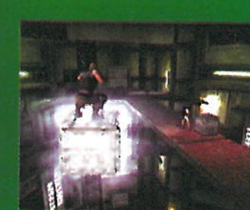
LOS PODERES PSÍQUICOS DEMOSTRARÁN SER MAS LETALES QUE LAS ARMAS DE FUEGO



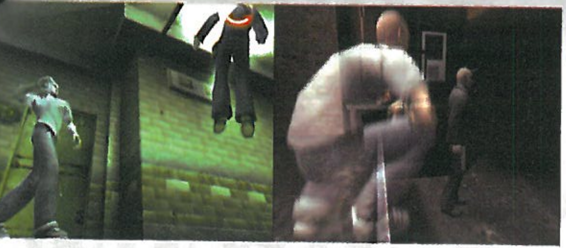


INFINITOS PODERES_

Telequinesia, Piroquinesia, Control mental... no deja de tener una fuerte carga ideológica el hecho de que nuestro héroe venza con su mente a decenas de enemigos con la capacidad intelectual de un polluelo. O tal vez sólo sea un simulador de semi-dioses...







SECOND SIGHT_

Abundando en la misma temática que Psi-Ops apareció poco después Second Sight, obra de Free Radical Design, los creadores de la saga TimeSplitters, que sin embargo no resultaba igual de efectivo que el juego de Midway al faltarle la contundencia en su ejecución de la que hace gala Nick a manos llenas.

CANIS CANEM EDIT

_STAN BY

EXPULSADO DE SIETE COLEGIOS DISTINTOS, Y CON UNA MADRE AFICIONADA A COLECCIONAR EX-MARIDOS, JIMMY ES ABANDONADO A SU SUERTE EN LA ACADEMIA BULLWORTH, UN CENTRO ESPECIALIZADO EN RECONDUCIR OVEJAS DESCARRIADAS. BUENO, O ALGO ASÍ...



COMPAÑÍA: **ROCKSTAR**
GÉNERO: **ACCIÓN**
MEMORY CARD: **389 KB**
HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/CANIS/HOME

CAPÍTULO I
HACIENDO NUEVOS AMIGOS Y ENEMIGOS

Bienvenido a Bullworth. Lo primero que tendrás que hacer como Jimmy Hopkins es acudir al despacho del director en el primer piso del edificio principal. Después del sermón, te enviará a tu cuarto a ponerte el uniforme escolar. De camino tendrás el primer enfrentamiento con los abusones. Tras derrotarles, aprendiendo las bases del combate cuerpo a cuerpo, un monitor te enviará a vestirte correctamente (si no vistes según las normas, tu barra de faltas aumentará cuando te vea un monitor). En los Dormitorios Masculinos conocerás a Gary, quien en la misión **Esta es tu Escuela** te enseñará lo básico para moverte por el colegio: a relacionarte socialmente, forzar cerraduras, los horarios de clase... Ve con Gary y sigue sus instrucciones.

La Trampa: Después de una nueva conversación con el Director, acabarás persiguiendo a un abusón que te conduce a una trampa. Por el camino irán cerrándote el paso en varias puertas. Antes de abrirlas, derrota al abusón que la custodia (de lo contrario, cuando llegues al final, tendrás a seis abusones sobre ti). Al final, recoge ladrillos del suelo mientras corres y lánzalos rápidamente a Davis hasta que caiga: obtendrás el valioso Tirachinas. Precisamente en la siguiente misión, «Tirachinas», tendrás que seguir a Gary desde los dormitorios al parking de la escuela, disparar a tres ventanas del autobús y luego ir al campo de fútbol, subir al árbol indicado (hacia la izquierda al llegar) y disparar a los seis jugadores del equipo para noquearlos. En los dormitorios empieza también **Una Ayudita**: simplemente sigue a Gary hasta la parte trasera del autobús abandonado. Allí encontrarás a un viejo veterano de guerra que te enseñará nuevos combos de lucha si le llevas transistores. El primero lo encontrarás en el tejado de uno de los talleres que hay al lado, el único que tiene una escalerilla para subir. Llévaselo y recibe tu primera mejora de combate con las **Lecciones de Hobo** (hay seis transistores en total en el juego, algunos accesibles desde el principio... consulta los mapas de esta guía).

En la biblioteca puedes empezar **Salva a Algie**, quien tiene una urgencia y necesita que le escoltes a la escuela. Camina un poco por delante de él y noquea a los abusones que se acerquen antes de que le toquen (acaba primero con los que usan tirachinas). Una vez dentro del colegio, llévale al baño de chicos del primer piso, defiende la puerta mientras hace sus cosas (acudirán dos abusones más) y acompáñale hasta su taquilla. Una vez hecho, en los dormitorios encontrarás **Defiende a Bucky**. Corre a los talleres para protegerle: noquea a los dos abusones (primero el del bate), y acompaña a Bucky a uno de los talleres (dos abusones más por el camino). Levanta la puerta con Triángulo, y saca a Bucky de la zona (otros dos abusones más). Conseguirás el preciado Monopatín, tu principal medio de locomoción hasta que puedas usar bicicletas.

En los dormitorios femeninos, Beatrice te pedirá en **Esa Zorra** que recuperes los apuntes que le ha robado Mandy. Ve al gimnasio, entra en los vestuarios femeninos y fuerza su taquilla antes de que ella llegue. Escóndete en una de las letrinas para ver qué ocurre cuando Mandy la abra, y luego corre a devolver los apuntes a Beatrice. Si durante el proceso se acerca un monitor, escóndete tras el taquillero hasta que se vaya. Más tarde (sólo por las tardes), Beatrice te pedirá que recuperes **El Diario**. Un profesor lo ha confiscado, y está en el aula de matemáticas. Ve a la parte trasera del edificio principal y escala la celosía para entrar por una ventana. Una vez dentro, ve al aula de matemáticas (cerrada) y de ahí al primer piso, a la sala de profesores. Ten cuidado con los monitores (no está permitido estar ahí por las noches), aunque es fácil esquivarlos ya que se les ve de lejos gracias a sus linternas. En la sala de profesores, coge el diario y huye por la puerta principal



15 AÑOS TIENE MI AMOR
Besar es una necesidad vital. Todo el mundo lo sabe_

SMASHING PUMPKINS
En sentido literal. Una sana actividad para Halloween_

COMO GATO PANZARRIBA
Si no fuera porque está bocabajo. ¡Pulsa ese botón!_

para devolvérselo a Beatrice.

El Candidato: en los pasillos de clase encontrarás a Earnest, que quiere ser elegido representante de alumnos. Tendrás que protegerle durante su mitin. Sube al primer piso y entra por la puerta indicada junto a las vitrinas de trofeos. Pasarás a modo «francotirador»: noquea (con un disparo es suficiente) a los alumnos que se acerquen al escenario. Vienen desde tu derecha e izquierda (butacas y palcos), desde bastidores (derecha e izquierda) y por el andamio de luces sobre Earnest. Una «X» aparecerá en el mapa un momento antes de que llegue cada abusón: apunta rápido y no dejes que dañen ni a Earnest, ni los altavoces. Conseguirás así el Supertirachinas. Después de esto, comienza Halloween. Al llegar a los dormitorios, Gary te dirá que te pongas el traje que ha dejado en tu armario. Los monitores están de fiesta, así que tienes vía libre. Haz cinco bromas que te encarguen los alumnos por el colegio. Aprovecha también para romper todas las calabazas (27) y lápidas (19) que encuentres para lograr un par de máscaras (de la cocinera Edna y de Calabaza). No te preocupes si Gary o Petey son noqueados: no son necesarios para completar la misión. Al terminar las cinco bromas, Gary te propone **La Gran Broma** (frente a la residencia pija). Protégele de uno de los pijos mientras él persigue al perro. Cuando tengas el «producto» del perro, ve a la sala de profesores, deja el regalito frente a la puerta y acciona la alarma de incendios. Risas mil y traje de ninja rojo en tu armario.

En la biblioteca comenzarás **Hojas de Personaje**. Melvin te pedirá que recuperes cuatro fichas de su juego de rol. Dirígete a las cuatro «X» del mapa: en la primera, dos abusones te la darán de buen grado. En la siguiente, tendrás que perseguir a un abusón que huye con ellas: vigila las canicas que lanza a tu paso y dispárale desde lejos con tu tirachinas cuando tengas ocasión. En los talleres, derrota a dos abusones y obtendrás otra hoja y junto a los cuartos de los chicos otro te dará la última. Ya estás listo para **Ayuda a Gary**. Consejo: besa a alguna chica antes de esta misión (si necesitas flores para regalar, frente a la residencia femenina tienes todas las que quieras). Sigue a Gary y derrota a los abusones en el parking (son tres, intenta no recibir daño). Acompáñale al sótano del colegio y sigue sus instrucciones para superar cada puerta cerrada: usar un interruptor, saltar una verja para llegar a otro, disparar a través de una puertecita a una escoba que golpea otro interruptor, reptar bajo una reja para alcanzar otro y usar un extintor con una caldera (junto al extintor encontrarás otro transistor). Finalmente, Gary te conduce a una trampa, y tendrás que luchar contra Russell. Intenta combatirle de cerca al principio, hasta que hagas bajar su barra un cuarto, más o menos. Entonces se mosqueará, así que empieza a correr, y deja que cargue contra ti cual rinoceronte. Cuando choque contra la pared, corre a atizarle, y huye de nuevo. Si en lugar de cargar, te persigue, sigue corriendo hasta que se canse: vuélvete y golpéale. Si te agarra, pulsa rápidamente el botón indicado para librarte y dale duro. Finalmente, cuando puedas, humíllale, la pelea habrá terminado y estarás en paz con los Abusones.

CAPÍTULO 2
BLUES DEL NIÑO RICO

Hattrick Vs. Galloway: Dentro del colegio, Galloway, el profesor de inglés, te pide que encuentres sus botellas de whisky antes que otro profesor. La primera la encontrarás en la cocina, en el pequeño almacén del fondo. La segunda, en la vitrina de trofeos del primer piso: golpéala para conseguir la botella y huye de los monitores. En el segundo piso, en el baño femenino, hay otra en una de las letrinas. Lleva las tres botellas a la Srta. Philips en el parking del colegio y obtendrás la cámara de fotos (y desbloquearás las clases de fotografía). También en el colegio comienza **Compras de última hora**, en el comedor. Tienes que conseguir varias cosillas para Edna: ve a Bullworth Town, al Norte del colegio, y dirígete a YumYum Market para obtener la carne. Frente a la tienda está la barbería, donde obtienes la cuchilla de afeitar, y en la calle paralela, la bolsa de colada en la tienda de ropa. Vuelve a Edna antes de que acabe el tiempo.

Te interesa hacer cuanto antes el **Desafío Pijos**. Ve al club de boxeo de los niños ricos en la zona Oeste de Bullworth Town. Antes de hacer este desafío, completa el Desafío de Boxeo, que comienza sobre el indicador azul dentro del gimnasio: tendrás que superar cuatro combates, pero como resultado, tus golpes serán mucho más fuertes. Con esta mejora conseguida, ve al indicador rojo y completa el **Desafío Pijos**, que consiste en otros tres combates. Consejo: manteniendo el botón de puñetazo sueltas un gancho que rompe su guardia, pero es bastante lento. Por el contrario, la combinación de directos y gancho final es muy efectiva. Vigila también cuándo tu contrincante prepara un gancho: esquiva y golpea rápido. Tras el desafío, la Casa Club de la Playa será tuya, y tendrás un nuevo punto de guardado.

En **Entradas de Cine** (junto al cine, lógicamente) tendrás que ayudar a la pija Pinky a saltarse la cola del cine. Roba la bici de Gord ahí mismo para que los pijos se alejen de la cola. Consigue bombones para Eunice y llévala al callejón contiguo para que también se olvide del cine. Y, finalmente, acércate a la parejita de chicos que quedan en la cola para que salgan huyendo (por aquello de los rumores). En la parte de arriba del gimnasio puedes comenzar **Los Huevos**, aunque antes necesitarás vestir como un niño rico. Ve a la tienda Aquaberry, una calle más al Oeste, y compra un suéter o un chaleco. Ya en la misión, tendrás que llevar huevos a casa de Tad, en Old Bullworth Vale. Si no tienes huevos encima, consíguelos en la tienda frente al gimnasio y ve hasta casa de Tad. Una vez allí, los pijos te lo agradecerán a palos: véncelos y huye de la casa. Más placentera resulta la **Cita en la Feria**: lleva a Pinky a dar un paseo por la feria y consíguele un peluche. Necesitas canjear tiques por el peluche, que ganas en las diferentes casetas. Lo más rápido es el Mazazo, que consiste en pulsar rápidamente el botón que se te indique. Con los diez tiques, ve a la tienda, compra el peluche y obtén tu recompensa de Pinky. Eso sí, recuerda terminar la cita antes de la 1 de la madrugada.

En la zona Norte de Bullworth Town comienza **Razia de Braguitas**. El entrenador te pedirá que recojas cinco braguitas que ha «extraviado de la colada». Cuélate en la residencia femenina por la celosía del lado Norte. Todas las braguitas están en el segundo piso. Esquiva a la monitora (suele entretenerse en la última habitación y en los lavabos) y recógelas. Si te pilla, te echarán del edificio, pero podrás volver a colarte. Cuando las tengas, huye y dáselas al entrenador en la puerta principal del colegio.

Desde la residencia masculina, Pete te llevará a la **Carrera por el Valle**, una carrera de bicis por Old Bullworth Vale. No tiene mucho misterio: aprieta como un poseso el botón X y gana la carrera. Si tus competidores están cerca, tras de ti, lánzales bombas fétidas o petardos. Recuerda: no necesitas pasar exactamente sobre los indicadores del recorrido, basta con pasar cerca. Al ir a recoger tu premio en la tienda de bicis, comenzará **Gresca en la Playa**: varios pijos robarán tu trofeo, persígueles hasta la casa club de la playa y recupéralo... a guantazos. Una vez hecho, desbloquearás una serie de carreras de bicis por toda la ciudad. En el aula de Biología comienza **Mata Yerba**. El profesor te pide que mates una gran planta carnívora que los pijos cuidan en su residencia, Harrington House. Cuélate disfrazado de pijo (necesitarás darte un corte de pelo en la peluquería cerca de la tienda Aquaberry). Una vez dentro, sube hasta el ático y mata a la planta con el fumigador de veneno que hay junto a ella. Cuando esté muerta, huye de la casa abriéndote camino a tortas.

Casa de Tad: encontrarás a Russell en el pueblo, quien te ayudará a vengarte de la jugarreta de Tad. Ve a su casa y lanza huevos por las seis ventanas que encontrarás abiertas. Russell te protegerá de los pijos, pero estate atento por si alguno se te acerca demasiado. Al terminar, huye de la casa. Después de esto, tienes disponible **Desafío Pugilístico**, el último asalto contra los pijos. Dirígete al club de boxeo para enfrentarte a su hombre más duro, Bif, en un combate de boxeo. Tras derrotarle, los pijos



ZURRANDO PIJOS
Venga... ¿quién no ha deseado hacerlo alguna vez?_

UNA NOCHE EN LA FERIA
Éste es el método más rápido para superar la cita_

EL VETERANO
Usa el mapa y consigue pronto las lecciones de Hobo_

se lanzarán a por ti. Tu objetivo es Derby, su líder, y ya que ellos no siguen las reglas, no lo hagas tú tampoco: junto al ring hay un extintor que te vendrá de perlas para atontarlos disparándolo, y luego golpéales con él. Tras acabar con los del piso inferior, sube a la sala de trofeos y acaba con Derby y sus secuaces.

CAPÍTULO 3
EL AMOR HACE QUE EL MUNDO GIRE

Nada más comenzar el nuevo capítulo, uno de los macarras te pedirá ayuda en nombre de Johnny Vincent. En Johnny Celoso, éste te pedirá que saques unas fotos de su novia, Lola, engañándole con el pijo Gord. Ve a Bullworth Town y saca tres fotos de la parejita mientras pasean cogidos de la mano, Lola recibe un regalo de Gord y, finalmente, se besan. Mantente alejado y usa el zoom al máximo (si te ven, se moverán a otro sitio). Normalmente se besan en uno de los callejones. En la siguiente misión, Cebo, Johnny te pedirá otro favor: atraer a Gord a una trampa en el parque de bicis de New Coventry (la nueva zona del mapa abierta). Coge una bici y ve en busca de Gord cerca de la tienda de cómics. Lánzale un huevo sin bajar de la bici y haz que te persigan (no corras demasiado o los perderás). Cruza el túnel bajo las vías que lleva a New Coventry y gira a la derecha hacia el almacen que alberga el parque de bicis. Una vez dentro, usa petardos para derribar a los pijos de sus bicis. Si lo ves complicado, bájate de la tuya y usa el tirachinas.

Es Navidad: es una misión un tanto ridícula. Te llamarán al despacho del director para que recojas un regalo de tu madre: un jersey con una estúpida cara de reno. Si no quieres ser el hazmerreír del colegio, cámbiate cuanto antes. A estas alturas ya puedes hacer el **Desafío Empollón**, situado en la tienda de cómics Dragon's Wing Comics, en Bullworth Town Norte. Los empollones te retarán a superar su récord en la recreativa **Con Sumo**, donde tendrás que manejar a un luchador de sumo y recoger comida «sana» para que aumente de peso. No hay trucos, sólo tener buena mano. Cuando lo superes, tendrás un nuevo punto de guardado, el lanzacohetes y un nuevo transistor.

Tras ésto, podrás comenzar la misión **Ladrón de Cómics**. En la tienda, el dueño te pedirá que recuperes unos tebeos robados. Monta rápido en una bici y persigue al ladronzuelo. Es buena idea esperar a que se aleje un poco de las calles más pobladas antes de lanzarle petardos. No le pierdas la pista y lánzale petardos hasta que lo tumbes. Devuelve los cómics en la tienda.

En la biblioteca comienza **Este no es tu barrio**: Algie tiene también una especie de affaire con Lola y necesitas rescatarle de una paliza segura. Busca a Cornelius cerca de la residencia masculina, líbrale de los macarras y te dirá dónde está Algie. Ve a buscarle a New Coventry, advierte a Algie y también al pijo Chad de que Lola les está tomando el pelo. Aparecerán los macarras y comenzará una persecución: tu misión es mantener a raya a vuestros perseguidores mientras Chad pedalea. Entrarás en modo «francotirador», así que tumba a cualquier macarra en bici que se te acerque. Una vez en el colegio, conduce a Algie hasta Earnest.

En **Cocinera Enamorada**, consigue tres cosillas para la cita de Edna con el profesor Watts: bombones, el perfume de la Srta. Philips y sedantes. Lo primero deberías llevarlo ya encima (si no, ve a YumYum Market). El perfume está en la sala de profesores: activa la alarma de incendios y cuélate dentro (cuidado con los monitores). Finalmente, en el callejón cerca de la tienda de cómics, golpea los cubos de basura hasta dar con los sedantes, y llévale todo a Edna. Ve luego a la tienda Aqueaberry para comenzar la **Cita de la Cocinera**. Súbete al árbol junto al indicador y dispara con el tirachinas a cualquier alumno que se acerque a molestar a los dos tortolitos. Vigila tu izquierda, y la puerta del hotel, de donde salen algunos alumnos. Dispárales mientras se acercan, no esperes a que lleguen hasta Edna y Mr. Watts.

Pintadas: los pijos te piden que des una pequeña lección a los macarras haciendo pintadas en su barrio. Ve a New Coventry y haz la primera pintada para aprender cómo se hacen. Al terminar, compra más spray en el Yum Yum Market que hay nada más salir del túnel y haz cinco graffitis más en los puntos marcados (a partir de aquí podrás hacer pintadas siempre que quieras).

En el colegio, puedes aceptar la misión **Casa de Cristal** que te encargará Galloway. Corre al parking del colegio y, montado en el monopatín, acércate al coche de Hattrick para agarrarte (Triángulo) a su parachoques y seguirlo a su casa. Una vez allí, rompe todo lo que puedas hasta llenar la barra indicadora: macetas, cristales. Cuando veas que se acerca la poli, corre a la parte trasera, y da buena cuenta del invernadero. Para cuando los maderos estén cerca de ti, casi habrás llenado la barra. Al completar la misión, huye de la propiedad. En New Coventry tendrá lugar la **Carrera de Lola**.

Johnny te retará a una carrera de bicis. Es útil tener en tu poder el Crucero Aquaberry, la bicicleta más rápida que puede comprarse en el juego, o haber completado todas las clases de Taller (ver el cuadro).

La única dificultad está en la parte del recorrido que circula por las vías del tren, ya que tendrás que esquivar vagones que se mueven en tu dirección. Un poco más adelante, secuaces de Johnny derribarán árboles a tu paso: sortéalos por tu lado derecho y no tendrás ningún tipo de problemas.

Bien, ya tienes disponible el **Desafío Macarra** para conseguir otro punto de guardado. Es sencillo, ve al lugar indicado, entra en el edificio y derrota a guantazos a los macarras del interior. Cuando termines con los tres primeros, aparecerán otros tres. Con las mejoras de Hobo (ya deberías tenerlas todas, o casi) y el **Desafío de Boxeo** completado, esto es pan comido. En el túnel de New Coventry, Lola te pedirá que recuperes sus cosas del Edificio Abandonado que los macarras usan de guarida. Ve directo a la entrada marcada en el mapa (el edificio está en la esquina Noreste del mapa), y no te entretengas con los macarras por el camino, o puede que eches en falta la vida que pierdas (asegúrate de ir «besado»). Una vez dentro, tres de los objetos son muy accesibles, tan sólo defendidos por algunos macarras. De los otros dos (los que verás tras unos muros semiderruidos) no te preocupes por el momento. El primero está en el cuarto frente al que te sirve de entrada. En el segundo piso, en la habitación junto a las escaleras de subida al tercero, está el segundo objeto. Finalmente, en el tercer piso encontrarás el objeto número tres. Al cogerlo, aparecerá un macarra con un enorme mazo. Aléjate de él y dispárale con el lanzacohetes (apuntando como a sus pies) o el tirachinas. Cuando lo tumbes, toma el mazo y baja a los muros semiderruidos de antes y obtén los dos objetos restantes. Llévaselos a Lola.

Puedes comenzar ahora la misión Gresca. Los pijos van a por Johnny Vincent, y se ha liado una enorme pelea en New Coventry. Persigue a Peanut para que te diga dónde está Johnny: te llevará a una trampa en un callejón. Derrota a los tres macarras y, después de la secuencia, huye del coche de policía en la bici (pedalea sin parar y no te choques con nada).

Llegarás a una nueva trampa, en un desguace con un enorme imán. Johnny te acosará desde su bicicleta y tú tendrás que noquear a los macarras que están sobre las pilas de chatarra para que Petey llegue hasta el control del imán.

Muévete sin parar y dispárales con el tirachinas o petardos. Cuando Petey llegue al imán, corre hacia él para desmontar a Johnny de su bici. Entonces, acaba con él a puñetazos (recuerda las tácticas de agarre, y humillarlo en cuanto tengas la ocasión).

CAPÍTULO 4
MENS SANA Y CORPORE SANO, Y OTRAS PARIDAS

Tienes un nuevo enemigo, los musculitos, pero primero necesitas la ayuda de los empollones. En **Asalto a la fortaleza** tendrás que llegar hasta Earnest para convencerle de que te ayude. Besa a una chica antes de comenzar. Una vez incida la misión, habla con los empollones frente a la biblioteca para averiguar, con un par de tortas, el paradero de Earnest. Está en el observatorio. Ve hasta la puerta de seguridad junto a la biblioteca y dale otro par de cates al empollón para que te de el código. A partir de aquí, nuestro consejo es que corras hasta el observatorio y no te entretengas demasiado en acabar con los empollones que te disparan por el camino. Con sus armas caseras son más duros de lo que parecen. Si necesitas terminar con ellos, usa el tirachinas y no dejes de moverte mientras apuntas. Cuando llegues a Earnest, deberás romper de un disparo el transformador que alimenta su Cañón Lanzapapas. Así que, nada



GRAFFITI
Libera el artista que llevas dentro. O algo

GO NINJA, GO NINJA, GO!
Empezaron ellos. Siempre empiezan ellos...

EL ÜBER-NERD
Empollones y armas caseras: ¡cuidado!

más saltar la valla que encontrás en el camino, acaba con los dos nerds frente a ti desde lejos, sin acercarte, o Earnest te dará con su cañón. Después, corre de roca en roca hasta llegar a los bloques frente al muro del observatorio. Acaba con los dos empollones que hay junto a la puerta y acércate hasta el bloque más cercano a la misma. Apunta al transformador rápidamente mientras Earnest no dispara y destrózalo. Sube corriendo al cañón y úsalo para tumbar la puerta interior del observatorio. Saldrán empollones de las ventanas y la barandilla frente a ti. Acaba con ellos antes de seguir con la puerta (aparecen de dos en dos). Una vez dentro, tendrás que enfrentarte a Earnest. El combate se divide en tres asaltos, en cada uno de los cuales tendrás que derribar la pasarela sobre la que se encuentra el empollón con delirios de gran dictador. Eso se consigue disparando a los dos soportes marcados con flechas rojas. Cada uno aguanta tres o cuatro disparos de tu tirachinas. En el primer asalto, ataca entre ráfagas de Earnest (son ráfagas de cuatro disparos). En el siguiente, muévete rápido y dispara más rápido aún, porque Earnest lanza grandes cantidades de petardos que explotan al mismo tiempo. Finalmente, te disparará con otro lanzapapas en ráfagas de tres disparos. Calcula tus movimientos, termina con él, y tendrás el lanzapapas entre tu arsenal.

Después de esto, haz el **Desafío Musculitos**: ve al gimnasio, gánales en un partido de Balón Prisionero y obtendrás un nuevo punto de guardado junto al campo de fútbol. De vuelta al observatorio, comienza Paparazzi: Earnest te pide unas fotos de Mandy. Ve al gimansio, donde la chica está entrenando, y saca la primera foto. Mandy se irá a cambiar. Corre a la residencia femenina, cuélate por la celosía, ve a las duchas y, sin acercarte demasiado, saca una foto de Mandy. Luego, acércate a su habitación, saca una tercera y llévaselas a Earnest. En el aula de Arte obtendrás la misión **Para usted, Srta. Philips**. Ella también tiene una cita y necesita que recojas varias cosas: un bote de perfume en la peluquería junto a la tienda Aquaberry, un collar en dicha tienda y un vestido en Worn Jn., una tienda en Bullworth Town Norte. Ve directo a los sitios y no te entretengas con los macarras, no dejarán de acosarte tirándote huevos (no dejes la bicicleta muy lejos de la entrada de cada tienda). Volviendo a los musculitos, desde la Biblioteca comienza **Guasa en la Casa de la Risa**. Ve a la feria antes de que se acabe el tiempo, entra en la atracción, sigue hasta el fondo y agáchate para pasar a la siguiente habitación. Rescata a Bucky y Fatty de los dos macarras. Después, sube a la mesa, empuja el libro y sube por la escalerilla. Ve a la derecha esquivando las guadañas hasta la sala de control y activa los controles. Con X baja una guadaña por cada musculitos que se acerque persiguiendo a los empollones (tres en total). En la siguiente sala, el Laberinto, localiza a éstos: ve a la izquierda por la primera puerta y sigue hacia la izquierda, y por el pasillo hasta Bucky. Vuelve atrás y abre la puerta cerrada más cercana. Sigue ese pasillo hasta dar con Fatty, abre la puerta junto a éste y sigue el pasillo hasta la salida. Una vez en la mina, sube la escalerilla a tu derecha y acaba con el musculitos en los controles. Úsalos para desactivar a los mineros. Continúa por la pasarela y haz lo mismo con otros dos controles. Sal de la mina, busca a los empollones frente a los espejos y sácalos de ahí.

Al comenzar **Defensor del Castillo**, los musculitos van a por los empollones al observatorio. Ve hasta la barricada y defiéndela de aquellos (deja a los empollones el terreno alto y mantente abajo disparando con el lanzapapas o el arma que prefieras). Vuelve al observatorio y usa el cañón lanzapapas. Importante: acaba primero con los jugadores que van con el equipamiento de fúbol completo. Si uno de ellos alcanza la puerta, la misión habrá fracasado. Superada esta misión, puedes comenzar **Discreción Asegurada**: desde el gimnasio, ve hasta los dos pósters que hay en el colegio con las fotos de Mandy (tus fotos) y píntalos (no importa si no llevas spray encima). Luego, ve a Bullworth Town y haz lo mismo con los que hay allí, noqueando a algún musculito frente a alguno de ellos. Verás que Thad está deshaciendo tu trabajo: cuando limpie un cartel, alcánzale en su camino al siguiente, noquéale y acaba la misión.

En el aula de Arte comienza **Evasión de Galloway**: la Srta. Philips necesita que saques al profesor de inglés del manicomio. Ve hasta allí a través de unos túneles que encontrarás en el camino de la puerta de seguridad al observatorio. Tras reunirte con Philips, rodea la verja del manicomio hasta el árbol indicado, trepa y salta dentro. Camina agazapado por la maleza, esquivando a los guardias, hasta la caseta que está, más o menos, a tu izquierda. Rodéala, sube por la escalerilla y desde el tejado, dispara a la fuente de alimentación de la estatua. Cuando arda en llamas, corre siguiendo la verja y luego el muro del edificio principal hasta su entrada. Una vez dentro, supera las puertas y ve por el lado izquierdo rodeando a los guardias. Al final de la galería, gira a la derecha y corre hasta el indicador en la puerta de la celda. Galloway y tú escaparéis sin problemas. Vuelve al observatorio para empezar **Bonito Traje** y ve hasta el campo de fútbol: desde lejos, para no ser molestado por algún musculitos, dispara a la mascota del equipo hasta que se mosquee y te persiga. Corre a la piscina y, una vez dentro, zúrrale hasta noquearle para conseguir el Traje de Mascota.

Ya estás listo para **El Gran Partido**. En la «Operación Vaca de Troya», preparada por Earnest, tendrás que hacer lo que sus «agentes» te indiquen. Primero, baila para que te abran la verja: los bailes de mascota son secuencias de botones como las de las clases de química, pero más sencillas. Si los musculitos te piden una Danza de Vaca, haz un baile para no levantar sospechas y que te dejen en paz. El primer encargo te lo dan detrás de la grada, y consiste en poner una pelota trucada en el lugar indicado, sin más complicaciones. En el siguiente, usa pegamento en los bancos del campo de fútbol. Camino de Harrington House te dan el tercer encargo: ir al gimnasio y, una vez dentro, «aderezar» el contenedor de bebidas isotónicas (ve allí y pulsa el botón indicado). Camino de los talleres encuentras el siguiente: tirar canicas en tres puntos del campo de fútbol. Finalmente, en la fuente te encargan el último: activar el marcador trucado (ve al campo y usa el control marcado). Tras esto, eres descubierto y comienza la Pelea contra el Jefe Musculitos. En este trasunto de partido de fútbol americano, tendrás que esquivar los balones que te lance, recogerlos y lanzarlos de vuelta contra los tres «defensas». Una vez tumbados, retrocederán unas yardas y tendrás que repetir el proceso, pero con otro defensa persiguiéndote. Puedes recoger balones mientras corres y lanzarlos parándote un brevísimo instante, pero no es mala idea detenerte un momento y tumbar a tu perseguidor. Cuando tumbes de nuevo a los tres defensas, volverán a retroceder y tendrás que repetirlo de nuevo, pero con dos perseguidores. Túmbalos de nuevo y te enfrentarás cara a cara con el capitán. A guantazos, ya sabes. Y delante de todo el colegio...

CAPÍTULO 5
GLORIA Y DECLIVE DE JIMMY HOPKINS, DE 15 AÑOS

Llamando la atención: el colegio es tuyo y, para demostrar quién es el jefe, tienes que hacer algo grande. Ve al ayuntamiento en Bullworth Town (el edificio más al Norte), rodéalo por la derecha hasta llegar a una escalerilla, sube hasta lo más alto (otras dos escalerillas) y haz una gran pintada en el sitio indicado. Baja, espera a que el nivel de búsqueda baje un poco y ve al sitio marcado frente al edificio para hacer una foto de la pintada (tal vez sea necesario que te alejes por las calles huyendo de la poli y luego vuelvas). Después de esto puedes comenzar **Gimnasio en Llamas**. Ve en bicicleta al gimnasio intentando esquivar a los otros alumnos (no eres muy querido ahora, precisamente) y, tras la secuencia, entra en el gimnasio. Coge el extintor junto



CORRE, JIMMY, CORRE
Huir es tan fácil como pulsar frenéticamente un botón

CASTIGADO
Y si no lo consigues, disfruta del cortacesped

TIRO AL COWBOY
No sirve para nada. Pero qué juego tan simpático

a la escalera y apaga las llamas. Ayuda a los chicos atrapados levantando los objetos caídos y apaga cualquier otro foco que se reactive. Tras esto, busca al pirómano antes de que se acabe el tiempo: está en el vestuario femenino. En la Biblioteca podrás comenzar **Ratas en la Biblioteca**: entra en el edificio y acaba con 20 ratas, todas en la planta de abajo (basta con un buen disparo de tirachinas para cada una). Ve a New Coventry y elige la misión Buscando a Johnny Vincent, el cual ha desaparecido. Ve al manicomio, cuélate usando el árbol, recorre el muro del edificio hacia la entrada principal y espera a que el guardia te de la espalda para entrar. Una vez dentro, muévete esquivando a los guardias (sin grandes misterios) hasta la marca que indica dónde está Johnny. De ahí, ve a la lavandería marcada en el mapa y consigue el uniforme. Habla con el guardia de la sala de control para sustituirle y usa los controles para liberar a Johnny. Síguele y, cuando caigan las rejas en la sala de televisión, ve a la que te queda directamente enfrente. Está dañada y puede levantarse. Sigue por los pasillos hasta el punto marcado en el mapa para escapar.
En el parking del colegio encuentras **Haciendo Trampas**: sube al tejado del taller (donde el primer transistor) y saca una foto de Gord «comerciando» con los macarras. Corre al gimnasio, sube a las gradas de la piscina y saca otra instantánea de Gord con los musculitos. Síguele al jardín junto a la piscina (subiendo la escalerilla junto a la puerta y saltando desde el tejadito) y sácale otra foto con Hattrick. Vuelve al parking. De ahí ve a Blue Skies para comenzar Vengándose del Sr. Burton. Tras conocer a Zoe, ve a la ferretería de Bullworth Town (frente a los cines abandonados). En el callejón trasero verás el cortafrío que necesitas. Ve a Old Bullworth Vale, al parque grande, y destruye todas las letrinas marcadas antes de que se acabe el tiempo (con 3 ó 4 golpes es suficiente, no te entretengas). Vuelve a la letrina-trampa y, tras la pequeña secuencia, usa el cortacésped para volcarla. Es el momento de hacer el **Desafío Costras**, que resulta idéntico al **Desafío Macarras**, pero en un almacén de Blue Skies, y conseguir un nuevo punto de guardado en la última zona abierta del mapa.

Pijos Jorobados: han robado los trofeos del club de boxeo de los pijos. Ve a New Coventry, al escondite macarra. De ahí, dirígete a Blue Skies, al almacén junto al primer túnel bajo la vía del tren. Una vez dentro, sigue el muro a tu derecha, agazapado, hasta el final. De ahí, gira a la izquierda y sube la escalera sin que te vean. Al llegar arriba, asómate lo suficiente para sacar una foto de varios costras metiendo ratas en cajas. Desde donde estás escondido, sube la rampa y sal por la puerta marcada. Estarás en la calle, así que dirígete a los muelles: cruza el paso bajo las vías, gira a la derecha, luego a la izquierda, y sigue el muelle. Al llegar al final, subre corriendo la rampa y saca una foto de los costras quemando los trofeos. Vuelve al club de boxeo. Rómpelo todo es tu cita con Zoe. Entra en el mismo almacén que antes y, simplemente, destroza todo lo que puedas. Quédate al principio en la primera planta y rompe lo que encuentres en los estantes bajos (busca, sobre todo, sillones y pilastras de jardín). En la oficina también hay algunas botellas que harán subir tu marcador. En la tercera planta hay muchas plantas y cristales que romper y, desde la segunda, puedes acceder por un tablón hasta la parte superior de las grandes estanterías, donde hay estatuas y armaduras que arrasar (puedes usar la mira telescópica del tirachinas desde aquí).
La siguiente misión es **Ve a ver al director...** Es sencillo, te han expulsado. Pero aún queda tela que cortar. En la residencia masculina comienza A saco. Necesitas a Russell, así que búscale en su casa en Old Bullworth Vale. Una vez allí, sube al scooter y síguele, sin caerte y sin perderle, hasta la factoría. Cuando termine la secuencia, ve a desactivar los dos interruptores indicados: derrota a los costras que los protegen sin que Zoe sufra daños (para acceder al segundo, arrástrate hacia la izquierda bajo la columna caída). Tras ésto, sigue al edificio marcado en el mapa, entra y usa la consola para abrir la puerta. Sigue a Zoe hasta la siguiente puerta y dirígete a la zona de trenes para poder rodearla. Usa los cambios de aguja para abrirte camino y, una vez al otro lado de la puerta, busca el control que la abre para que pase Zoe (rodea el edificio y acaba con los costras que encuentres por el camino). Cuando superes esa puerta, Zoe entretendrá a un grupo de costras para que tú puedas subir por la rampa a tu derecha hasta la entrada al gran edificio circular de la planta química. Cuando llegues arriba, vence a Omar para obtener la llave de entrada, usa la puerta y busca a Edgar. Le encotrarás bajando en un ascensor. Para seguirle, usa la escalerilla a tu derecha, y sigue a la derecha sobre los tanques. Gatea bajo las tuberías hasta que llegues a otra que te servirá para cruzar haciendo equilibrios hasta la siguiente plataforma. Ve recto hasta otra escalerilla, baja, y usa otra tubería para cruzar a una nueva plataforma. Otra escalerilla más y llegarás abajo. Usa L1 para parar los golpes de Edgar con la plancha de acero, con la que, además, puedes golpearle.
Si necesitas otra plancha, corre a la pared a agenciarte una nueva.
Tras varios golpes, Edgar huye. Síguele por la puerta y, cuando le alcances, coge una tubería de la pared y acaba con él (aquí también sirve L1 para bloquear). Sólo queda el acto final: Caos Total. Desde Blue Skies, ve a Wonder Meat para salvar a Russell de la policía, ya que le necesitas para parar la Gran Pelea que tiene lugar en el colegio. Cuando llegues a la factoría de **A Saco**, corre esquivando a la poli hasta el edificio marrón de la derecha. Dentro está Russell. Al verte, saldrá corriendo, síguele a toda prisa. Una vez en el colegio, tras la secuencia, encuentra a los líderes de las diferentes facciones y derrótales para detener la pelea. En la residencia femenina está Johnny con sus macarras (dos). Tienes que vigilar la barra de vida de Russell, aunque éste se defiende bastante bien (y, normalmente, se ocupa de los dos secuaces que acompañan a cada jefe). En la biblioteca está Ted con dos musculitos: éstos llevan bates, así que deberías quitárselos cuanto antes.
En Harrington House está Derby con dos pijos. Recuerda que son boxeadores y bastante duros. Si Derby «baila» mucho, aléjate y utiliza algún arma a distancia. Y ayuda a Russell lo más rápido que puedas para acabar con los otros dos. Finalmente, en el gimnasio está Earnest con sus enormes empollones... Una tunda rápida y listo.
Desde el gimnasio, corre al edificio principal para buscar a Gary.
Tras una secuencia, te encontrarás sin armas, así que sólo valen los puños. Persigue a Gary por los andamios de la torre del edificio principal: sube cuanto antes a las vigas para cruzar los abismos, así Gary saldrá corriendo y no te lanzará (demasiados) ladrillos. Si te alcanza alguno mientras cruzas, pulsa rápidamente el botón indicado para alzarte de nuevo. Atento, en las escalerillas, a las carretillas que vuelca el psicópata (mueve el stick a izquierda o derecha para esquivarlas). Una vez en lo más alto, atraviesa con cuidado el campanario, aunque seguramente recibirás algún daño impepinable.
Al final, te enfrentarás a Gary como marcan las normas: a guantazo limpio. Realmente, no es muy duro. Haz buen uso de todas las técnicas que ya conoces (los agarres y los combos largos) y, cada vez que él te agarre, aprieta Triángulo repetidamente para zafarte.
Así iréis cayendo de andamio en andamio hasta... bueno, no vamos a estropear la secuencia final.

CAPÍTULO 6

Comienza el **Verano Interminable**. Esto no es más que un modo abierto, para que puedas terminar todas aquellas tareas que te queden pendientes: carreras de bicis, clases (aunque no deberían, ejem), carreras de karts, etc. Enhorabuena, has sobrevivido a Bullworth.

...game over



TODOS LOS SECRETOS DESBLOQUEADOS

OLD BULLWORTH VALE

ACADEMIA BULLWORTH

BULLWORTH TOWN

NEW COVENTRY

BLUE SKIES

GNOMO DE JARDÍN

Rompe los 25 enanos de jardín repartidos por todas las casas de Bullworth y consigue un disfraz de... exacto, enano.

TRANSISTOR

Cada vez que lleves un transistor a Hobo, junto al autobús abandonado, te enseñará un nuevo combo. Hazte con los seis para conseguir todas las mejoras.

GOMILLA

Encuentra las 75 gomillas repartidas por todo el mapa de Canis Canem Edit para conseguir la Pelota de Goma, una estupenda arma.

CARTAS

Consiguiendo las 40 cartas del juego de rol Grottos And Goblins obtendrás un disfraz de Maestro Grotto. Para tus partiditas con los empollones...



EL PREMIADO
Robert Menard, director de Reporteros Sin Fronteras, recogió el premio de manos del rey don Juan Carlos y de Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo del Grupo Zeta.

PREMIO
A LA LIBERTAD DE INFORMACIÓN

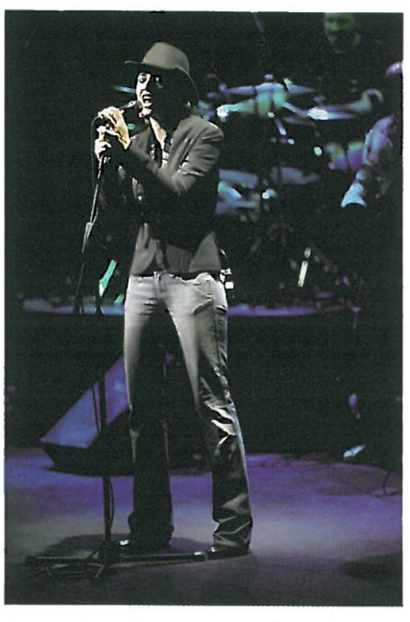
LA ONG REPORTEROS SIN FRONTERAS HA SIDO GALARDONADA CON EL PREMIO ANTONIO ASENSIO DE PERIODISMO EN SU IV EDICIÓN, POR SU FIRME DEFENSA DE LA LIBERTAD INFORMATIVA

El Rey Don Juan Carlos hizo entrega al secretario general de la asociación internacional Reporteros sin Fronteras, Robert Ménard, el IV Premio Antonio Asensio de Periodismo. El monarca alabó la lucha de esta organización «en favor de la libertad de los medios de comunicación» y de los periodistas que ven «conculcada su libertad de expresión». La ceremonia, que tuvo lugar en Madrid, celebró también el 30 aniversario de Grupo Zeta, el holding periodístico fundado por Antonio Asensio Pizarro.

El Rey destacó «el compromiso del Grupo Zeta con las libertades fundamentales» y se refirió a su condición de «testigo destacado de la profunda transformación de España en una nación estable y próspera». Durante el acto, patrocinado por Endesa, tuvo un recuerdo entrañable para el fundador del grupo, a cuyo «espíritu innovador y emprendedor» achacó el éxito de «transformar su pequeña empresa en un gran grupo de comunicación».

A la gala, presentada por el periodista Pedro Piqueras, asistió la vicepresidenta del Gobierno, Teresa Fernández de la Vega, a la que acompañaron las ministras de Cultura y de Fomento, Carmen Calvo y Magdalena Álvarez, y los titulares de Justicia, Juan Fernando López Aguilar; Administraciones Públicas, Jordi Sevilla, e Industria, Joan Clos, junto al secretario de Estado de Telecomunicaciones, Francisco Ros. Esperanza Aguirre, presidenta de Madrid, y los alcaldes de la capital, Alberto Ruíz-Gallardón, y de Barcelona, Jordi Hereu, compartieron la celebración con el fiscal general del Estado, Cándido Conde Pumpido, y el juez Baltasar Garzón.

En la ceremonia, amenizada con canciones de Víctor y Ana, Marlango y Estrella Morente, el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas, destacó la labor de esta organización como «merecedora del más amplio reconocimiento» de quienes creen en la libertad de prensa, y dijo que hoy se hace más necesaria que nunca porque la libertad de expresión «está seriamente amenazada en demasiados lugares». El secretario general de Reporteros sin Fronteras agradeció la distinción y elogió a España por «haber sabido construir una democracia viva, radiante, tras años de oscuridad y represión». El responsable de la ONG condenó a ETA por la persecución a la que ha sometido en los últimos 30 años a los periodistas y criticó a los dirigentes de muchos países que conculcan la libertad de expresión, entre los que no olvidó denunciar a Vladimir Putin y George Bush.



ACTUACIONES MUSICALES
Durante la ceremonia, entre otros artistas, Ana Belén y Victor Manuel cantaron Libertad, mientras que Marlango (en la foto) versionó el tema Semilla Nega de Radio Futura.



EL REY CON EL GRUPO ZETA
De izq. a der. Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Ingrid Asensio. Chantal Mosbah. El Rey. Jessica Asensio. Óscar Vecino. Irene Salazar.

EL PERIODISMO
CUMPLE 30 AÑOS

ZAPATERO Y GALLARDÓN ELOGIAN AL GRUPO ZETA POR SU APORTACIÓN A LA LIBERTAD CON MOTIVO DE SU 30 ANIVERSARIO DURANTE EL ACTO DE INAUGURACIÓN CELEBRADO EN MADRID

El presidente del Gobierno, José Luis Rodríguez Zapatero, y el alcalde de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón, destacaron las aportaciones a la libertad y a la democracia de Grupo Zeta durante la inauguración en Madrid de la exposición organizada con motivo del 30 aniversario de este holding periodístico, fundado por Antonio Asensio Pizarro.

La muestra, bajo el lema Grupo Zeta: El Compromiso Con La Libertad, se ha exhibido en Madrid y Barcelona. Repasó la historia de los últimos tres decenios en nuestro país a través de las portadas de las diversas publicaciones del grupo.

Durante el acto de inauguración en Madrid, Zapatero tuvo un cariñoso recuerdo para el fundador, a quien calificó de «empresario emprendedor e ilusionado», y destacó «la contribución del Grupo Zeta a la convivencia democrática en España». Ruiz-Gallardón elogió el «coraje» de Asensio y su equipo «a la hora de aunar compromiso y libertad", mientras que el presidente del grupo, Francisco Matosas, ratificó la apuesta de la compañía por el periodismo «popular, riguroso, ágil y comprometido».

La muestra contó con objetos que forman parte de la historia de España, como la cámara de fotos con la que César Lucas retrató a Marisol desnuda en un Interviú de 1976, urnas utilizadas en las primeras elecciones democráticas tras el franquismo en 1977 o las planchas con las que se imprimió el número 1 de El Periódico de Catalunya, el primer periódico del grupo, en 1978.



INAUGURACIÓN EN BARCELONA

Los asistentes en la inauguración de la exposición en Barcelona fueron, de izq. a der., Joan Clos, ministro de Industria; Pascual Maragall, presidente Generalitat; Antonio Asensio, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta; Fernando Moraleda, secretario de Estado de Comunicación

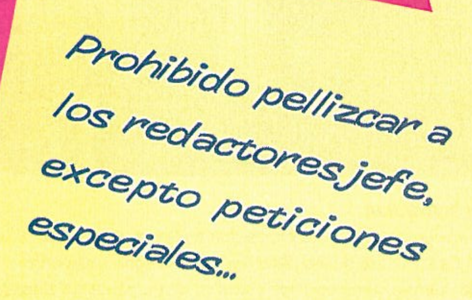
INAUGURACION EN MADRID

Los asistentes en la inauguracion de la exposicion en Madrid son, de izq. a der., Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Alberto Ruiz-Galladon, alcalde de Madrid. Francisco Matosas, presidente de Grupo Zeta. Jose Luis Rodriguez Zapatero, presidente del Gobierno. Maria Antonia Trujillo, ministra de Vivienda.

PALABRO DEL MES

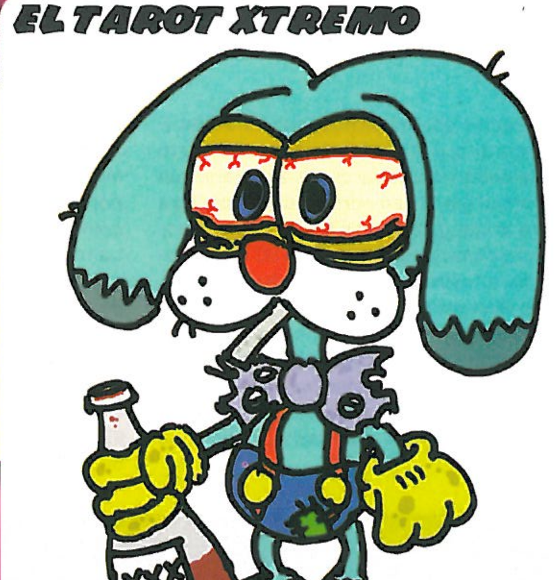
HYPE:

Pronúnciese /jáip/ - Dícese de aquel fenómeno cuya definición precede a su confirmación y presentación al público con tanto margen de tiempo y aparato mediático que se anula a sí mismo y explosiona hacia dentro, normalmente también con notable aparato sonoro y mediático. Prevemos no menos de tres finales trágicos para otros tantos hypes durante 2007. Ustedes harían bien en dejar de aplaudir a nubes de colores con tanta despreocupación. Que luego vienen los madresmias.



¡¡No más perder los papeles en las fiestas del sector!!

EL TAROT XTREMO





(Nº1) LA MASCOTA ALCOHOLIZADA
Antigua gloria de los 16 bits que no supo adaptarse a las 3D. Ahora vaga por las calles, en compañía de otros fracasados, como Bubsy o WonderDog.

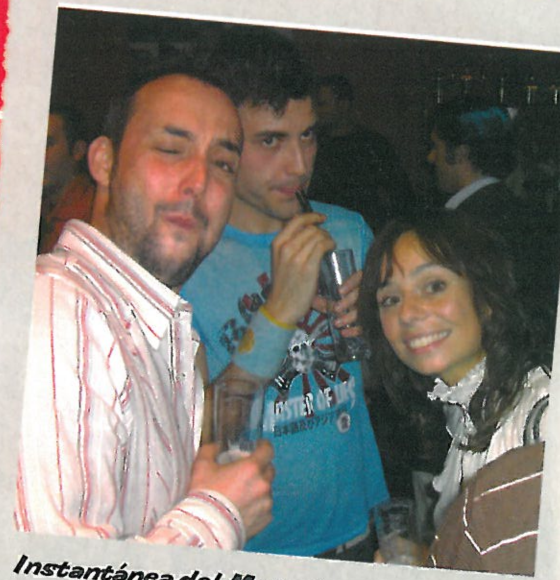


Lamentablemente, no tenemos foto de la visita de Georgie Dann a la redacción. Ah! También vino Dani Martín.



Captura exclusiva del primer simulador de director de revista de videojuegos de la historia. La rubia lleva función rumble.





Instantánea del Motorista Fantasma, a la izquierda, antes de que el cráneo y sus intestinos entren en combustión.

!!No echen cacahuetes al director de arte¡¡

Documento histórico: De Lúcar gana en 1967 el Primer Premio del IV Torneo Nacional de Coin-Ops de Mimbre.

Diario de la Redacción

23 octubre - Querido Diario: Hemos terminado de empaquetar todo para mudarnos a la redacción de Xtreme. Evil Princess roba la única Megadrive en estado mint de la Redacción.

25 octubre - Querido Diario: Mientras los viejos de la redacción acuden a Sony a presenciar una beta de Resistance para PS3, el resto de la redacción hace avanzadilla hacia la primera de una larga serie de fiestas de absoluta destrucción física. Primera parada: Scarface. Evil Princess afronta la compra de un iPod. Nunca ha gastado tanto dinero junto de golpe. Excepto aquella vez.

27 octubre - Querido Diario: Chiarafan se ha comprado unas lentillas de color azul grisáceo. Huelga cualquier otro tipo de comentario.

28 octubre - Querido Diario: Evil Princess y Chiarafan se desplazan hasta un bar que hay junto a la discoteca de Malena Gracia para presenciar un concierto de trestristesninjas, al parecer vinculados con John Tones. Luego todo es bruma y recuerdos pantanosos.

30 octubre - Querido Diario: La redacción en pleno (SIGUE)

Volver al Geographic a buscar los calzoncillos

Se busca redactor que no se comporte como anciana

Comprar silbato para alegrar los cierres

Pedir más tacos de notas de Table Tennis a Take2

xtreme SUPERJUERGAS

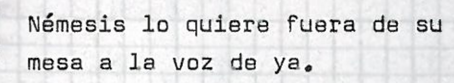


De día trabaja en Xtreme. De noche, se pone medias de rejilla, un antifaz y se convierte en un remedo de cantante punk.



FE DE ERRATAS (de la competencia)

DONDE SE LEE...	DEBE LEERSE
Magnífico	Interesante
Interesante	Mediocre
Mediocre	Apestoso
9.3	8.1
7.2	4.3
¡Ya hemos jugado!	¡Ya hemos leído cosas en Internet!
Señor director	Señora del director



Diario de la Redacción

(SIGUE) ha bebido el equivalente a 245 galones de cerveza antes de las diez de la noche.

31 octubre – Querido Diario: Primera avanzadilla de los I Encuentros Interactivos Con Las Chicas De Cuore. Idea regular.

3 noviembre – Querido Diario: Ha llegado a la Redacción un monitor con una cantidad de pulgadas mayor de tres cifras. Némesis lo quiere fuera de su mesa a la voz de ya.

16 noviembre – Querido Diario: En uno de los días más emotivos de la vida de Evil Princess, se presenta en sociedad la Wii. Llantos, coros y danzas, encuentro con la plana mayor de la industria y locura colectiva y gesticulante.

20 noviembre – Querido Diario: Fiesta EA-MAN. Hacía tiempo que no íbamos a un local tan añejo.

TOPS

xtreme

01 GUITAR HERO II (ACTIVISION) PS2
02 CANIS CANEM EDIT (ROCKSTAR) PS2
03 DEAD RISING (CAPCOM/ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
04 SCARFACE (VIVENDI) PS2
05 KINGDOM HEARTS II (SQUARE ENIX/PROEIN) PS2
06 JUST CAUSE (PROEIN) XBOX 360
07 MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON (MIDWAY) PS2
08 METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE (KONAMI) PS2
09 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT (UBISOFT) XBOX 360
10 GTA VICE CITY STORIES (ROCKSTAR) PSP

GAME

NINTENDO DS

01 POKEMON MUNDO MISTERIOSO: EQ. RESCATE AZUL
02 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
03 BRAIN TRAINING
04 ENGLISH TRAINING
05 NEW SUPER MARIO BROS.

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
03 NEED FOR SPEED CARBONO
04 FIFA 07
05 NEED FOR SPEED MOST WANTED (PLATINUM)

PSP

01 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
02 MOTO GP
03 NEED FOR SPEED CARBONO
04 FIFA 07
05 TEKKEN: DARK RESURRECTION

XBOX 360

01 CALL OF DUTY 3
02 PRO EVOLUTION SOCCER 6
03 NEED FOR SPEED CARBONO
04 FIFA 07
05 NBA 2K7

GARGANTUESCO

01 RAMPAGE (BALLY MIDWAY) ARCADE
02 MISTER MOSKEETO (EIDOS) PS2
03 SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY) PS2
04 WAR OF THE MONSTERS (SONY) PS2
05 AARGH! (ARCADIA SYSTEMS) 8/16 BITS

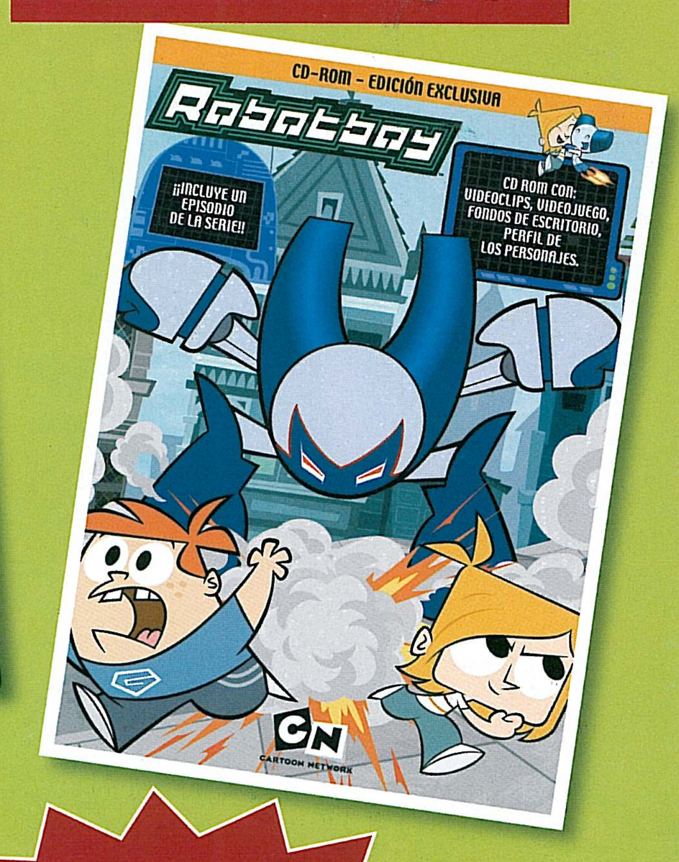


¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER



DE REGALO
CD-ROM EXCLUSIVO
DE ROBOTBOY

¡INCLUYE UN EPISODIO COMPLETO DE LA SERIE!



¡NUEVA IMAGEN!

SÓLO 3,50 EUROS

Es una publicación de GRUPO ZETA 30 aniversario

CARTOON NETWORK

16+

28 115
7.46

LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.

PlayStation Portable

killzone.com
yourpsp.com

KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.

Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?

Lanzamiento 15 de noviembre.

KILLZONE LIBERATION

16+